

# PlayStation®2

Revista Oficial - España



**EXCLUSIVA MUNDIAL!**

## CONCURSOS

- 50 JUEGOS FORMULA 1 2005
- 5 CONSOLAS PS2 PERSONALIZADAS
- 20 JUEGOS COLD WINTER
- 30 JUEGOS AREA 51

**Bienvenidos al salvaje Oeste!**

y además  
**FIFA 2006, SNIPER ELITE, COMMANDOS STRIKE FORCE, GETTING UP...**



## KING KONG

Así será el juego de la película más esperada



## PRO EVOLUTION SOCCER 5

Las novedades y secretos del mejor fútbol de Konami

**ÍAS COMPLETAS DE MEDAL OF HONOR E. A. Y COLD WINTER**



8 420565 092005

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2

INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2



"MEJOR JUEGO DE CARRERAS"  
IGN'S BEST OF E3 AWARD 2005

# 湾岸 MIDNIGHT CLUB 3<sup>TM</sup> DUB<sup>®</sup> edition



## PRÓXIMAMENTE PARA PSP<sup>TM</sup>

PANTALLAS DE PSP



ELIGE EL CAMINO HACIA LA VICTORIA A TRAVÉS DE LAS CALLES DE ATLANTA, SAN DIEGO Y DETROIT.



COMPITE O DISFRUTA CON LOS VEHÍCULOS MÁS ALUCINANTES, CON DEPORTIVOS, COCHES TUNEADOS, CHOPPERS, PROTOTIPOS, CLÁSICOS AMERICANOS O COCHES DE LUJO.



PERSONALIZA TU MÁQUINA Y COMPITE ONLINE CONTRA 7 Oponentes EN LOS NUEVOS Y EN LOS CLÁSICOS MODOS DE COMPETICIÓN ONLINE.



PSP<sup>TM</sup>



© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, el logotipo R, Midnight Club y el logotipo de Midnight Club son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software. Los logotipos de DUB® y de DUB Edition™ son marcas comerciales de DUB Publishing, Inc. "PSP", "PlayStation" y "PSP" son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Sony Corporation. Todos los fabricantes, coches, nombres, marcas e imágenes asociadas incluidas en este juego son marcas comerciales y/o marcas comerciales con copyright de sus respectivos titulares. Todos los derechos reservados.



LA ÚNICA REVISTA CON DEMOS JUGABLES

# DVD-DEMO (55)

Juega a los éxitos actuales de PlayStation 2

## 10 DEMOS JUGABLES

01. **TEKKEN 5**
02. **FORMULA 1 2005**
03. **BRAVE**
04. **Y'S: THE ARK OF NAPISHTIM**
05. **WORMS 4: MAYHEM**
06. **FINAL FANTASY X-2**
07. **SOUL CALIBUR 2**
08. **PRO EVOLUTION SOCCER 4**
09. **FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE**
10. **SPYRO: A HERO'S TAIL**

### VIDEO DEMOS

#### - 50 CENT: BULLETPROOF

El popular rapero protagoniza su primer juego.

- SPARTAN: TOTAL WARRIOR
- STARGATE: THE ALLIANCE
- LEGO STAR WARS
- MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS
- TOTAL OVERDOSE
- GOD OF WAR



**¡ IMPORTANTE !**  
DESPUÉS DE JUGAR A CADA UNA DE LAS DEMOS, RESETEA TU PLAYSTATION 2 PARA VOLVER A ACCEDER AL MENÚ PRINCIPAL DEL DVD-ROM





GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**  
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**  
Consejeros: **José María Casanovas, Serafín Roldán y Jesús Castillo**  
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**  
Consejero Director General: **Jesús Castillo**  
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas: **Alfredo Castro**

Comité Editorial: **José María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Marañón, José Oneto y Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**  
Director General de Prensa: **Román de Vicente**  
Director General de Publicidad, Marketing y Promociones: **Joan Alegre**  
Director General de Distribución: **Vicente Leal**  
Director General de Libros: **Juan Pascual**

## REDACCIÓN

Director: **Marcos García Reinoso**  
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**  
Director de Arte: **Alfonso Eugenio Vinueza Vidal**  
Redacción: **Bruno Sol Nieto y Roberto Serrano Martín**  
Maquetación: **José Luis López Ibáñez**  
Colaboradores: **Ana Márquez** (edición), **Daniel Rodríguez, Lázaro Fernández, Javier Bautista** (fotografía), **Natalia Muñoz, L. Mittard, Á. Jiménez, Isabel Garrido** (DVD), **Yolanda González** (viajes) y **Rafa Notario** (música)  
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**  
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid  
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: [ps2@grupozeta.es](mailto:ps2@grupozeta.es)

## UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**  
Director de Coordinación de Revistas: **Daniel Llaguerri**  
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**  
Directora de Marketing: **Marisa Casas**  
Director de Publicidad: **Julian Poveda**  
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumberras**  
Director de Producción: **Jordi Omella**  
Producción: **Ángel Aranda**  
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**  
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:  
**91 586 33 00 de 9-14 H.**

## PUBLICIDAD

Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**  
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**  
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**  
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

## DELEGACIONES EN ESPAÑA

**Centro:** Mar Lumberras (Jefe de Equipo).  
C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid.  
Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63

**Cataluña y Baleares:** Juan Carlos Baena (Delegado).  
C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona.  
Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28

**Levante:** Javier Burgos (Delegado), Embajador Vich, 3, 2º D,  
46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30

**Sur:** Mariola Ortiz (Delegada), Hernando Colón, 5, 2º,  
41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11

**Norte:** Jesús Mª Matute (Delegado), Alameda Urquijo, 52, Aptdo. 1221, 48011 Bilbao.  
Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

**Canarias:** Mercedes Hurtado (Delegada), Tel 653 904 482.

**Galicia:** Manuel Fojo (Delegado), Tel 981 148 841. Fax 981 148 439

## DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO

**Alemania:** IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. **Bélgica:** Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 98, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia:** Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia:** MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia:** F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán, Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña:** GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza:** Intermedia, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA:** Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia:** Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón:** Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore:** Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan:** Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea:** Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México:** Grupo Prisma, David Nieto Barssé, México, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

**Fotomecánica:** Gamacolor, C/Julian Camarillo 7, 28037 Madrid  
**Impresión:** Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13, Tres Cantos (Madrid).  
**Distribuye:** DISPESA, C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.  
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

Depósito Legal: M.50833-2000  
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual  
producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de  
Revistas de Información **ARI**

PlayStation 2 Revista Oficial no se hace responsable de la opinión de sus colaboradores en los trabajos publicados, ni se identifica necesariamente con la opinión de los mismos. Así como tampoco de los productos y contenidos de los mensajes publicitarios que aparecen en la revista, que son exclusiva responsabilidad de la empresa anunciadora.

## CONCURSOS EXCLUSIVOS!

### REGALAMOS:

- 5 PStwo PERSONALIZADAS DE COLD WINTER
- + 20 JUEGOS COLD WINTER
- + 20 CAMISETAS COLD WINTER
- + 20 VASOS COLD WINTER
- 50 JUEGOS F1 2005
- 30 JUEGOS AREA 51



012

Te avanzamos las principales novedades que ofrecerá el próximo P.E. Soccer



014

La polémica tiene un nombre: Bully. Conviértete en el matón del colegio con el nuevo juego de Rockstar.



## REPORTAJES

016

Gun

026

King Kong

034

FIFA 2006

038

Commandos

Strike Force

042

Sniper Elite



## PRETEST

056

Fahrenheit

058

Getting Up

061

Musashi Samurai

Legend

062

EyeToy Kinetic

063

Pesadilla Antes

De Navidad

064

Colosseum:

Road To Freedom

068

Beat Down: Fist

Of Vengeance

## GUÍAS COMPLETAS DE COLD WINTER Y MOH: EUROPEAN ASSAULT

Te ayudamos a llegar hasta el final de los dos mejores shooters de la temporada





## GUN

Os presentamos en exclusiva el lanzamiento más importante de Activision para este año. Gun es un espectacular shooter, desarrollado por los creadores de la saga Tony Hawk, que te llevará al Salvaje Oeste, donde combatirás contra indios y forajidos, cazarás bisontes y participarás en duelos al atardecer...

## TEST

- |     |                            |     |                                       |
|-----|----------------------------|-----|---------------------------------------|
| 072 | killer7                    | 082 | Kuon                                  |
| 076 | Monster Hunter             | 084 | Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder |
| 078 | Saint Seiya: The Sanctuary | 085 | Dynasty Warriors 5                    |
| 080 | S.C.A.R.                   |     |                                       |



## BAZAR

Los mejores complementos para PS2: desde una nueva pantalla TFT para PS2 al espectacular mando de recreativa de Capcom

## SECCIONES



### 008 NOTICIAS

El nuevo SingStar, el prometedor Spartan de Sega y las aventuras de Torrente por Madrid ocupan la actualidad de PlayStation 2.



### 122 EL CANTO DEL LOCO

El grupo madrileño nos presenta su nuevo disco, y nos habla de su nueva pasión, la PSP.

- |     |                   |     |        |
|-----|-------------------|-----|--------|
| 006 | Buzón PlayStation | 108 | Moda   |
| 008 | Noticias          | 110 | Viajes |
| 052 | Japón             | 114 | Cine   |
| 070 | On-line           | 116 | DVD    |
| 102 | Trucos            | 120 | Cómic  |
| 104 | Consultorio       | 126 | Música |
| 106 | Tecno             | 128 | Motor  |



## PSP, LA NUEVA ERA DEL OCIO DIGITAL

Llevamos muchos meses contando todo lo que rodea a ese fenómeno de masas llamado PSP sobre el que se están construyendo los actuales cimientos del entretenimiento audiovisual. Desde el primer rumor oficial hasta la confirmación del lanzamiento europeo pasando por todas las citas y ferias de la comunidad lúdica, hemos llevado un seguimiento milimétrico del devenir de PSP por todo el globo terráqueo. Por eso hemos querido, a un mes vista de su esperado aterrizaje en Europa, sorprenderos con la Guía Oficial de PlayStation Portable, un suplemento muy especial en el que encontréis todo lo que os espera con la llegada de la revolucionaria máquina de Sony C.E. Porque más allá de esa gigantesca pantalla se encuentra el universo paralelo de PSP, como si del cuento de Alicia a través del espejo se tratase. Un nuevo y apasionante territorio por explorar en el que los videojuegos son tan sólo una pequeña porción del sabroso e inmenso pastel que nos espera en su interior y en el que se dibujan palabras como música, vídeo, fotografía, cine, Wi-Fi y una infinidad de opciones de futuro para una máquina en constante evolución que ha nacido para cambiar la configuración del ocio digital. A partir del 1 de septiembre PlayStation Portable será la nueva referencia del futuro para todos aquellos que hemos soñado con la posibilidad de jugar con títulos equiparables en calidad a PS2, escuchar nuestra música favorita, ver una película o enseñar nuestro álbum de fotos en cualquier lugar y en cualquier momento. PSP ha hecho realidad ese sueño y os aseguramos que no va a ser el único...

MARCOS GARCÍA  
Director





Si tu juego preferido ha aparecido en nuestras páginas con una puntuación que crees que no se merecía, o si simplemente quieres dar una opinión alternativa a nuestros Test, ahora tienes la oportunidad de enviarnos tus propios comentarios de los últimos juegos aparecidos en nuestra, vuestra revista. Envíanos tu foto junto al comentario y no olvides que si tu Test es suficientemente bueno, también puedes ganar uno de los juegos que regalamos.



## SHIN MEGAMI TENSEI III

Luis Arranz García, Valladolid.

Este es el RPG más original que he disfrutado. Desde que este genial juego cayó en mis manos no ha dejado de sorprenderme. Hay que reconocer que técnicamente no está a la altura de juegos como *FFX* pero eso no lo es todo. Respaldado por un argumento absorbente y un complejo sistema de juego, éste es el título de rol más fresco y original del catálogo de nuestra querida **PS2**.



## BURNOUT 3 TAKE DOWN

Pablo Colinas, vía e-mail.

Con permiso de *GT4*, es el mejor juego de conducción para **PS2**. Aunque no tenga matices *Tuning* el realismo de los *GT*, si tiene una jugabilidad que te dejará marcada la «X» en tu pulgar y una velocidad que cuando dejes de jugar te parecerá que el mundo va a cámara lenta. También hay que destacar su longevidad, el enorme número de coches y de modos de juego. Por todo esto yo creo que este juego se merece al menos un 9.7 !! Qué gran verano me espera!!

Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota jugando con PS2, de tu viaje a Japón junto a tu flamante PSP, de tu PS2 «tuneada» •

### El mejor juego de fútbol

Vicente Gil Rodríguez.

Via e-mail.

Actualmente existen dos juegos de fútbol que año tras año se disputan el título al mejor videojuego de dicho género deportivo. *FIFA* y *PES* nos hacen vivir esas horas de inseguridad en las tiendas por saber cuál de los dos nos llevamos para casa. Mientras *FIFA* ofrece todos los equipos que se te ocurran, *PES* otorga un control extremadamente realista, emulando a los movimientos de las grandes estrellas de esta disciplina. Personalmente, creo que esto podría cambiar (difícilmente) si

las dos compañías (**EA** y **Konami**) decidiesen fusionarse para mezclar lo mejor de cada una y reflejarlo de esta forma en lo que sería el videojuego de fútbol perfecto. Recalco, que es una opción casi imposible, pero por imaginar que no quede. Imaginaos, unos gráficos fotorrealistas con una jugabilidad totalmente auténtica... Creo que más de uno coincide conmigo.

### Expediente Sony

Humberto Zapata Pérez  
Madrid.

Hola amigos «frikis» de **PS2 R.O.**  
Soy un gran aficionado a la con-

sola de **Sony** y sé que no soy el único: el otro día, en clase de física, me dieron un examen con un 4,7. Me di la vuelta y le dije a un amigo que había estado jugando al *BattleFront*. Entonces, se acerca el profesor y me dice que es su juego favorito; me empieza a hablar de lo bien que se lo pasa con él... y yo le conté algunos truquillos. Dos días después me dice el profesor que había corregido mal el examen y que lo he aprobado, ¿casualidad, suerte, talante o mi gran habilidad con los juegos? Sólo sé que he aprobado (y los trucos eran de vuestra revista).

### Aficionada a los videojuegos

Elena Martínez

Via e-mail.

Tengo 19 años, voy a comenzar mi segundo curso de carrera, y entre mis aficiones se encuentran los videojuegos (básicamente, viciarme con mi querida **PlayStation 2**). Hasta aquí todo normal, ¿no?. Bien, ¿y si os digo que soy una chica? Seguramente vosotros sí lo entenderéis, pero la inmensa mayoría de la gente no, y me da mucha rabia. ¿Por qué a una chica de 19 años no pueden gustarle los videojuegos?! Cuando se lo cuento a alguien normalmente se me queda mirando con cara rara, y si

## EL TEMA DEL MES

### PlayStation Portable; qué esperas, qué harás con ella y cuál será tu primer juego

#### El futuro de las consolas portátiles

Juan Carlos García Quintana

Via e-mail.

Os voy a decir en cuatro palabras lo que diré cuando me compre una **PSP**: «voy a necesitar gafas». Estoy seguro que va a ser la bomba y la disfrutaré con mis mejores amigos. Ya han salido otras consolas portátiles, pero como **PSP** os aseguro que no va a ver ninguna, por ahora, por que con esto del **E3** parece que estamos en el futuro de las consolas. Bueno, deseo que en esta revista, que es la única que compro, algún mes de estos publicéis un concurso para ganar una **PSP** y así algún afortunado la podrá disfrutar gratis. Y también espero que los creadores de esta revista hagan una revista de **PSP** y otra de **PlayStation 3** cuando salga. Esa sí va a ser la reina de las consolas. Adiós y que sigáis creando estas espectaculares revistas y sus *demos*.

#### La guinda de Sony

Vicente Gil Rodríguez

Via e-mail.

La única cosa que le faltaba a Sony era una videoconsola portátil. **PSP** es el resultado de una gran combinación entre una innovadora consola portátil y un poderoso motor gráfico. Para demostrar el futuro éxito de **PSP**, cada mes, múltiples compañías se decantan por elaborar

videojuegos para la portátil de Sony, de tal manera que podremos disfrutar de grandes joyas como: *GTA*, *MGS*, *FIFA*, *MediEvil* e infinidad de títulos exclusivos. Pero no sólo es eso, además, es en primicia la primera portátil que permite reproducir películas DVD y música a alta definición, y tiene unos gráficos similares o incluso superiores a los de algunas videoconsolas actuales. A partir del esperado 1 de septiembre, la competencia lo tendrá muy difícil para superar a **PSP**. **PSP**, va a ser sin duda la revolución de estas navidades, si aún quedan existencias para esas fechas...

#### Mucho más que la típica portátil

Mikel García Uribarri

Via e-mail.

Hola, he leído muchos artículos de **PSP** y creo que con ella se abre una nueva era para el mundo de las consolas portátiles, ya que no va a ser como la típica portátil con juegos de 2 Dimensiones a los que jugaba cuando era pequeño, además no sólo servirá para viciarse a buenisimos juegos, también hay que pensar que será también un centro de ocio al poder ver películas y escuchar música. Estoy ansioso por hacerme con la portátil de Sony y jugar a juegos que me han parecido interesantes como: *F1 Grand Prix*, *SOCOM: Fireteam Bravo*, *Metal Gear Ac!d* o el *GTA Liberty City Stories*. Saludos y hasta la próxima.

#### El Walkman del siglo XXI

Lorenzo Palacios Venin.

Via e-mail.

Me acuerdo cuando hace dos años leí la noticia de que **PlayStation** se iba a hacer portátil con el emblema de *walkman* del siglo XXI. Sin duda **PSP** será una nueva revolución por parte de Sony que nos acompañará durante bastante tiempo. Ya por sí sola tiene mucha capacidad de entretener, pero sólo con pensar lo que podría hacer (TV, Internet, agenda...) se me cae la baba. Posiblemente mi primer juego para mi **PSP** sea *Tony Hawk's*, aunque estoy seguro de que este no va a ser de los mejores juegos para **PSP** (ya me resbaló pensando en el *GTA LCS*). Es la primera vez que deseo que terminen las vacaciones para que llegue el 1 de septiembre...

### En el próximo número, el tema será:

¿Cuál crees que es el juego del verano? ¿Qué juego es el afortunado en el que más tiempo estás invirtiendo durante estos meses veraniegos?



# BUZÓN PlayStation 2

> Envía tu carta a C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid PlayStation 2 Revista Oficial  
Buzón PlayStation o escríbenos al siguiente e-mail: doc.ps2@grupozeta.es

¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo! • ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de PlayStation 2 Revista Oficial?

encima le menciono los juegos que tengo, ya ni te cuento: *MGS2*, *MGS3*, *RTC Wolfenstein*, *Final Fantasy X*, *Enter The Matrix*, *La Tercera Edad*, *El Retorno Del Rey*... ¡Me tachan de «bicho raro»! Normalmente, todo esto me da igual; es decir, no me importa lo que piensen los demás, yo me limito a seguir disfrutando con mis amigos y mi «Play2». Bueno, bromas a parte, lo que quiero decir es que a veces la gente es muy injusta y se deja llevar por los pre-

juicios. Entiendo que quizá me salgo un poco de lo normal, pero, ¿qué es lo normal? A mi me gusta decir que soy más original que el resto.

Más jugo a la sección «puntuUa».

Alejandro Zamora Cantos  
Murcia.

Pensando he llegado a la conclusión, desde mi humilde parecer, que se le podría sacar más jugo a la sección «puntuUa», explicando en qué mejorarías un juego para merecer el 10. A mi me gustaría hablar de *Moto GP 4* pues hace poco que llegó a mis manos y se me queda corto en ciertos aspectos. Por ejemplo, echo en falta un editor para crear un piloto a nuestro antojo, como la estatura, el peso, el casco, el mono... sería divertido. También se echan en falta las celebraciones en el podio o las entradas a boxes, para cambiar el *setting* de la moto. En los entrenamientos deberían correr las demás motos como ocurre en la realidad. Y como guinda, algo parecido a un *manager*, más complejo, la posibilidad de crear tu propio equipo, tener que buscar patrocinadores, fichar pilotos o crearte a ti mismo, etc. Eso se merecería un 10, ¿no creéis? Un saludo



León es un auténtico crack con Roland Garros. Su ama Cristina no ha podido resistir la tentación de contárnoslo.

El gato León jugando con PS2

Cristina Martínez

Via e-mail.

Hola! Me llamo Cristina, soy una lectora de vuestra revista. Me he decidido a escribiros porque casi nunca son las chicas las que escriben a vuestro buzón, ¡¡¡siempre son chicos!!! Como si a nosotros no nos gustase la PS2... jeje. Y bueno, también os escribo para enviaros esta simpática foto. de mi rebelde gato León jugando a una partida al *Roland Garros*, es que cuando era pequeño le compramos una pelota de

tenis para que jugara y desde entonces... ¡no hay quien le pare! Creo que a partir de ahora le llamaremos Rafa.

El auténtico deporte del verano

Manuel López

Via e-mail.

Hola amigos, mi hijo me ha hecho lector y aficionado a vuestra revista debido a que es un fan de la PlayStation 2 y los videojuegos. Ahora que ha terminado el colegio y ha empezado el verano os mando una foto en la que se ve a lo que se va a dedicar el «artista» durante las vacaciones. Os envío un saludo felicitándoos por vuestra revista y el buen rato que nos hacéis pasar a ambos. Gracias.



Aquí tenéis un ejemplo del que se va a convertir en el auténtico deporte del verano. Manuel es todo un experto.



¡REGALAMOS 5 JUEGOS  
TEKKEN 5!

Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo PlayStation 2... Las mejores cartas o e-mails se llevarán un fabuloso juego Tekken 5. ¡No olvidéis incluir vuestra dirección postal!

Si ves este símbolo junto a tu nombre, ¡enhorabuena, habrás ganado el juego del mes!



Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agradecidas con el símbolo que tenéis a la izquierda se llevarán uno de los cinco Medal Of Honor E.A. de EA que regalamos.





# NOTICIAS

Toda la actualidad de PlayStation 2

## HELLO KITTY ROLLER RESCUE

Virgin Play distribuirá el juego que conmemora el 30 aniversario de la gatita Hello Kitty, un plata-formas en el que deberás salvar la ciudad de Sanrio del Rey Block.



## GUERRILLA PSP

Sony C.E. ha dispuesto una serie de comandos operativos en los lugares más bulliciosos de Madrid, Barcelona, Sevilla, Valencia y Vigo para mostrar las excelencias de PSP.



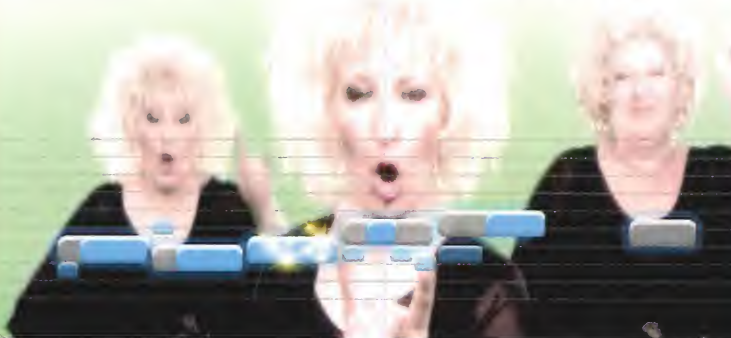
## 90 MILLONES DE PLAYSTATION 2

Ya hay 90 millones de PlayStation 2 en todo el mundo, que van acompañados por más de 800 millones de juegos (254 de los cuales se vendieron en 2004).

# SINGSTAR POP

Una nueva entrega de SingStar

Ya son más de 2 millones de hogares los que están disfrutando con SingStar, que anuncia para octubre la venta de la tercera entrega bajo el nombre de **SingStar Pop**. La principal novedad es que casi todas las canciones incluidas están en castellano, exceptuando el clásico *It's Not Unusual* de Tom Jones y *Should I Stay Or Should I Go* de los Clash. **SingStar Pop** se pondrá a la venta el próximo 5 de octubre en una edición que incluye los dos micrófonos y el juego a un PVP-R. de 59 Euros. Sony no se ha olvidado de aquellos que ya han saboreado las mieles del éxito con entregas anteriores y también lanzará una versión con el juego por 29 Euros.



## LISTA DE CANCIONES

ARTISTA	CANCIÓN
Amaral	Sin ti no soy nada
Amaral	El Universo sobre mí
Elefantes	Que yo no lo sabía
El Arrebato	Búscate un hombre que te quiera
Loquillo y Trogloditas	Cadillac Solitario
Héroes del Silencio	Mar adentro
Ronaldos	Idiota
Jarabe de Palo	La Flaca
Amistades Peligrosas	Estoy por ti
Navajita Plateá	Noches de Bohemia
El Arrebato	Una noche con arte
Navajita Plateá	Frío sin ti
Héroes del Silencio	Iberia Sumergida
Tom Jones	It's not unusual
David Bisbal	Camina y ven
David Bisbal	Bulería
Iguana Tango	Te perdí
La Sonrisa De Julia	Llevo Tu Voz
Queco	Tengo
Melendi	Con la luna llena
Melendi	Caminando por la vida
Las Niñas	Ojú
Las Supremas	
de Móstoles	Eres un enfermo
Pastora Soler	Dámelo ya
Ella Baila Sola	Lo echamos a suertes
Ella Baila Sola	Cuando los sapos bailen flamenco
Camela	Cuando zarpa el amor
The Clash	Should I stay or should I go
Gabinete Caligari	La culpa fue del cha-cha-cha
Melendi	Hablando en Plata

## CAMPUS PARTY

Del 25 al 31 de julio

EDICIÓN 2005

Bajo el lema «Unimos talento. Creamos futuro», la **Campus Party 2005** va a batir el récord de asistencia del año pasado con más de 5.500 participantes. En esta edición contará con la presencia de leyendas como Neil Armstrong el primer hombre en pisar la luna. Todo el evento se encontrará distribuido en 10 áreas temáticas, estando dedicada

una de ellas en exclusiva al mundo de **PlayStation**. Para los que estén dispuestos a enfrentarse a cualquier desafío se han dispuesto cuatro competiciones: *Gran Premio GT4 Campus Party*, *Master 4 PES League*, *Torneo Tekken 4* y *SOCOM II*. Los ganadores conseguirán miles de Euros en premios. Si quieres más información visita [www.campus-party.org](http://www.campus-party.org)







## DESCUBRE TU LADO MTV.

Sólo la Tarjeta **MTV** de **CAJA MADRID**  
saca el **MTV** que llevas dentro.



>> Nueva Tarjeta **MTV**. Contrátala sólo  
en **CAJA MADRID**, y te regalamos un cd  
exclusivo\* con dos maquetas inéditas  
de **“El canto del loco”**.



Nuevo CD ya a la venta.

902 2 4 6 8 10  
[www.cajamadrid.es](http://www.cajamadrid.es)





Las altas temperaturas del estío no son muy propicias para la actividad física, aún así los fieles consoleros continúan probando juegos y dejando vacías las estanterías del país. Este mes se ha caído del primer puesto de nuestra lista el todopoderoso *Gran Turismo 4*; nadie permanece ajeno al empuje de las novedades como reflejan la lista de alquiler con *Formula 1 2005* en primer lugar y que *Moto GP4* sea al más vendido.

## LOS MÁS ALQUILADOS

Junio 2005

**BLOCKBUSTER**



- PlayStation 2
- 01- FORMULA 1 2005 (SONY C.E.)
  - 02- TEKKEN 5 (SONY C.E.)
  - 03- JUICED (THQ)
  - 04- MOTO GP4 (SONY C.E.)
  - 05- MEDAL OF HONOR E.A. (EA GAMES)

- 06- GOD OF WAR (SONY C.E.)
- 07- BATMAN BEGINS (EA GAMES)
- 08- STAR WARS III: L.V.D.L.S. (ACTIVISION)
- 09- MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION (TAKE TWO-ROCKSTAR)
- 10- GRAN TURISMO 4 (SONY C.E.)

## LOS MEJORES

Agosto 2005

PlayStation 2  
Revista Oficial - España



- PlayStation 2
- 01- TEKKEN 5 (SONY C.E.-NAMCO)
  - 02- GOD OF WAR (SONY C.E.)
  - 03- GRAN TURISMO 4 (SONY C.E.)
  - 04- FORMULA 1 2005 (SONY C.E.)
  - 05- METAL GEAR SOLID 3: S.E. (KONAMI)

- 06- MOTO GP 4 (SONY C.E.)
- 07- PRO EVOLUTION 4 (KONAMI)
- 08- MEDAL OF HONOR: EUROPEAN A. (EA GAMES)
- 09- STAR WARS III: L.V.D.L.S. (ACTIVISION)
- 10- MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION (TAKE TWO-ROCKSTAR)

## LOS MÁS VENDIDOS

del 1 al 30 de junio

CENTRO



- PlayStation 2
- 01- MOTO GP4 (SONY C.E.)
  - 02- TEKKEN 5 (SONY C.E.)
  - 03- PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI)
  - 04- FORMULA ONE 05 (SONY C.E.)
  - 05- STAR WARS III: L.V.D.L.S. (ACTIVISION)

- 06- GOD OF WAR (SONY C.E.)
- 07- JUICED (THQ)
- 08- MEDAL OF HONOR E.A. (EA GAMES)
- 09- FIFA STREET (EA SPORTS BIG)
- 10- GRAN TURISMO 4 (SONY C.E.)

## RESULTADOS CONCURSOS

### CONCURSO GOD OF WAR

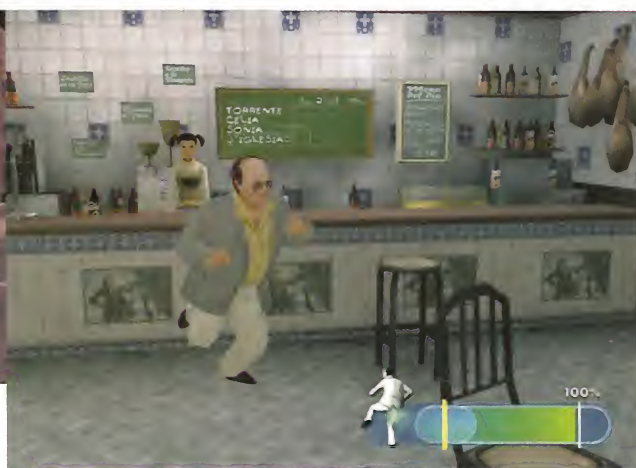
- Héctor Albarrán Martín (TOLEDO)
- Jaime Nava Mateos (MADRID)
- José Javier Ferrer Plou (ZARAGOZA)
- María Freire Sánchez (LEÓN)
- José Mº Glez. Echeverría (GUIPÚZCOA)
- José Antonio Pascual (GUIPÚZCOA)
- Roberto Rivera Fernández (LEÓN)
- José Vela Torre (MÁLAGA)
- Juan Carlos Pérez Martínez (MADRID)
- Soledad Reneses (ASTURIAS)
- Antonio Fco. Jiménez Rdez. (GRANADA)
- Sara Rodríguez Cegador (GRANADA)
- Mikel J. Tomacena Altuna (GUIPÚZCOA)
- Mº Pilar Oliveira García (GUIPÚZCOA)
- David Agüero García (BURGOS)
- Iván Vizcaino Gallego (CASTELLÓN)
- Pau Pages Ventura (GERONA)
- Rubén Herrera Soriano (BARCELONA)
- José María García Linares (GERONA)
- Miguel Á. Fernández Vázquez (VIZCAYA)
- David Oliver Pla (GERONA)
- José Plabo Ureña Arroyo (MADRID)
- Susana Quílez Martínez (MADRID)
- Fco. Javier Jiménez Andrés (MÁLAGA)
- Georgina Español Estabén (ZARAGOZA)
- Alberto Castro Rentero (BARCELONA)
- Federico Caramés Sastre (ALICANTE)
- Leticia Fajardo Duesada (MADRID)
- Juan José Rodríguez Martín (MADRID)
- Eduardo Suárez García (BARCELONA)

### CONCURSO KESSEN III

- Ernesto José Flores (SALAMANCA)
- Mayte López Beltrán (MADRID)
- José Martínez Martínez (BARCELONA)
- Raúl Diéguez Verdés (BARCELONA)
- Pedro García Gómez (VALENCIA)
- Rosario del Campo Botella (VALENCIA)
- Lourdes Castillo López (BARCELONA)
- Elena Abenojar Martínez (ALICANTE)
- Luis Camacho Patilla (BARCELONA)
- Joaquín González Mena (JAÉN)
- Erramon Molinos (CANTABRIA)
- Isaín Hidalgo Aguilera (MÁLAGA)
- Luis Miguel Sánchez Juan (VALENCIA)
- Obed Moreno Bustabad (LAS PALMAS)
- Samuel Martínez Piqueras (BARCELONA)
- Raúl Arnanz Díez (VIZCAYA)
- Ricardo Cabanillas Vázquez (BADAJOZ)
- Vilen Chytil (TARRAGONA)
- Gerardo López Salinas (VALENCIA)
- Santiago Díaz Tejeda (MADRID)



■ Madrid se ha representado digitalmente con todo detalle



# VIRTUAL TOYS PONE A PUNTO TORRENTE 3

*El antihéroe de Santiago Segura en PS2*

El grupo de desarrollo madrileño **Virtual Toys** está finalizando la mastodóntica reproducción digital de Madrid. Ese va a ser el escenario para las aventuras y desventuras de nuestro detective más «guarrete» y descarado, el mismísimo *Torrente*. El lanzamiento del juego coincide con el estreno mundial de la película de Santiago Segura, *Torrente 3*. **Virtual Toys** ha captado perfectamente la esencia de la trilogía cinematográfica en su título. Para

plasmar el universo que rodea a *Torrente* ha representado los lugares más emblemáticos de Madrid, y una serie de establecimientos como un supermercado, un local de alterne, una cafetería y muchos más. Cada uno dispone de minijuegos con los que *Torrente* puede ganar dinero para adquirir elementos como ropa y objetos que le servirán para mejorar sus habilidades. Podremos ser taxistas en las calles de Madrid y cobrar la carrera a nuestros clientes.



Konami y TorneosOnline.com organizan la única liga oficial de *Pro Evolution Soccer* en España. Después de 30 torneos que se disputarán a lo largo y ancho de nuestra geografía la final llegará en septiembre. Como cada mes os mostramos el *ranking*.



	NOMBRE	PUNTOS
1.-	MICKEY	176
2.-	Chiba	163
3.-	ismapro	149
4.-	Bombi6n	141
5.-	Boker6n	141
6.-	DJNeNe	134
7.-	localazizu	126
8.-	Romanfreedom	121
9.-	Kurt	114
10.-	Blitz	113

A última hora hemos recibido nuevas imágenes de uno de los títulos más esperados por los amantes del deporte rey: **Pro Evolution Soccer 5**. Además, **Konami** ha confirmado que la súper estrella del **Arsenal**, el delantero francés, Thierry Henry será la imagen del juego. El jugador declaró que lleva diez años jugando con la saga *Pro Evolution Soccer* y que para él es todo un honor ser la cara de la quinta edición europea, que promete ser todo un compendio de excelencias y virtudes tan realista y divertida como entregas anteriores.



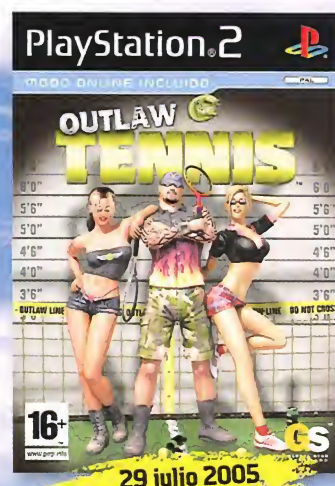
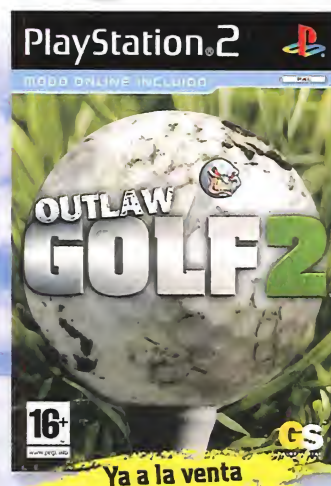
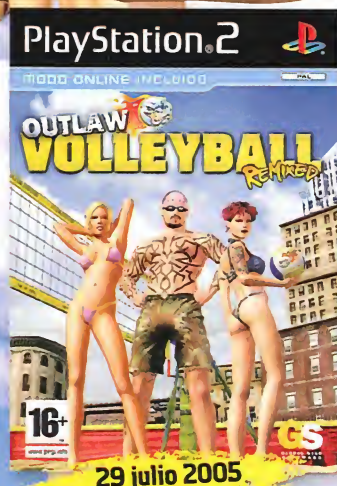
**Atari** distribuirá el título desarrollado por **SEGA** que pone a nuestro alcance el mundo de la Antigua Roma. Encarnando a un mítico héroe nos enfrentaremos a las legiones romanas.



**Take 2** presenta una nueva entrega de la línea deportiva 2K, con un nuevo juego de baloncesto, *NBA 2K6*, uno de hockey sobre hielo, *NHL 2K6* y completando el trío está *Top Spin* para los aficionados al tenis.



Conviértete en un  
verdadero  
**OUTLAW**



PlayStation 2

**16+**  
www.pegi.info





■ Realismo total, nuevos movimientos especiales, diferentes remates y una inteligencia artificial mucho más desarrollada, harán de PES5 el mejor simulador de fútbol de PS2

# PRO EVOLUTION SOCCER S

*El fútbol de Konami alcanza las mayores cotas de realismo posible*

A nivel gráfico, sólo hay que ver las pantallas para comprobar el excelente trabajo realizado con la caracterización de los jugadores o en el tema de las texturas y las luces. También, se

A nivel técnico, han acabado con aquellas puntuales ralentizaciones que se podían observar, de vez en cuando, en las áreas en *Pro Evolution Soccer 4*. Ahora todo es mucho más detallado y además se mueve a las mil maravillas. Manejo más sencillo, inteligencia







Las características de cada jugador estarán más definidas que nunca. Según la competición, en la Master League, tendremos la posibilidad de potenciar algunos aspectos de los jugadores



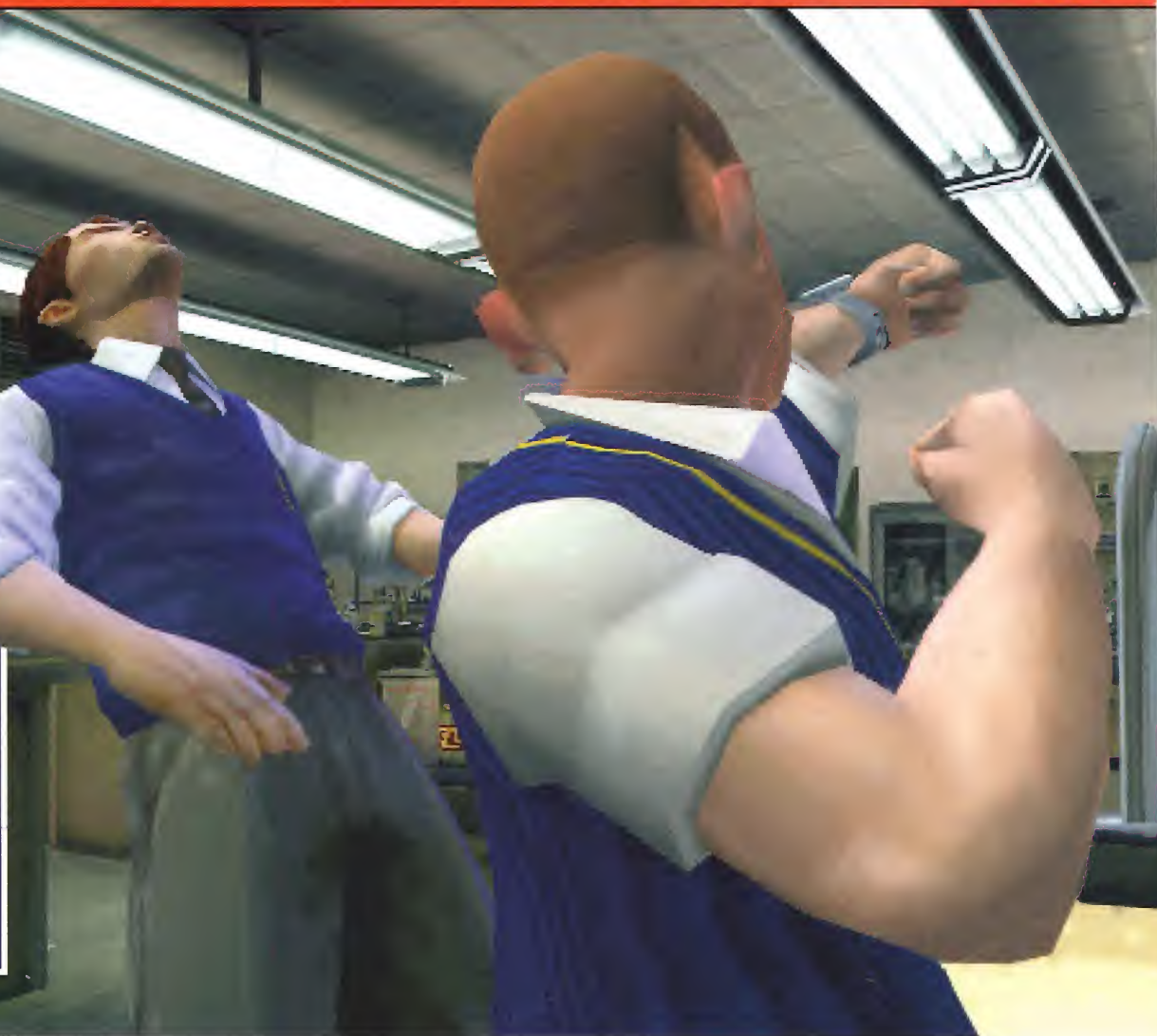
muy superior, más juego de equipo, porteros aún más hábiles, nuevos equipos y estadios, más competiciones, diferentes movimientos especiales... **Pro Evolution Soccer 5** volverá a ser el modelo a seguir por todos. En cuanto al tema de las competiciones, conviene resaltar que se mejorará muchísimo la mítica *Master League* con un nuevo sistema para controlar mejor la evolución de los jugadores y la posibilidad de participar en ella con un equipo creado por nosotros mismos. Llevar a un equipo de barrio a lo más alto del fútbol mundial seguro que supone un interesantísimo reto al que muy pocos nos podremos resistir. Pero si hay un modo de juego esperado por los fanáticos de la saga *Pro Evolution Soccer* ese es, sin duda, la

## «EN LA NUEVA MASTER LIGA PODREMOS USAR EQUIPOS CREADOS POR NOSOTROS»

modalidad On-line. La gran noticia es que, por fin, en **PES5** tendremos posibilidad de disfrutarlo. Aún no ha trascendido cómo será, pero todo apunta a que será muy similar a la que disfrutaron hace unos meses los usuarios de Xbox. Lo que también parece confirmarse es que aquí no contaremos con el famoso *ranking* que permitía a los jugadores japoneses competir para participar en el Mundial PES del próximo año. Sea como fuere, **Pro Evolution Soccer 5** tiene suficientes argumentos para volver a convertirse en el preferido de los usuarios y la crítica. En nuestro próximo número os ofreceremos ya un extenso reportaje con una versión *beta* muy cercana a la versión final que veremos este Otoño.







POR R. DREAMER

## BULLY

*Sólo hay una forma de llegar a ser el rey del patio*

**S**i por algo se viene caracterizando Rockstar en los últimos tiempos es por haber creado escuela gracias a títulos como los que comprende la franquicia *Grand Theft Auto* o el irreverente *Manhunt*. Siguiendo la misma línea que sus predecesores, pero en un entorno completamente nuevo, nos encontramos con *Bully*. Obra de la filial de Rockstar en Vancouver, este juego retrata la vida en un prestigioso internado, *Bullworth Academy*, más allá de las simples apariencias académicas. El juego nos pone en la piel de un alumno conflictivo, Jimmy Hopkins. Su expediente escolar no es como para estar muy orgulloso, ha sido expulsado de todas las

instituciones por las que ha pasado. Su madre, que se prepara para subir por quinta vez al altar, le abandona en *Bullworth Academy* como última solución. Pero no tardaremos mucho en descubrir que allí no es oro todo lo que reluce, y que tras su impecable fachada se esconde un submundo en el que los estudiantes luchan por ganarse una reputación y ser los auténticos reyes del colegio. Durante el curso, Jimmy tendrá que seguir la rutina diaria. Un reloj en pantalla marca la hora del día para que sepamos en todo momento hacia dónde tenemos que dirigir nuestros pasos en la escuela, ya sea ir a clase, hacer deporte o

**«ROCKSTAR NOS PROPONE UN GRAN RETO, GANARSE UNA REPUTACIÓN EN EL COLEGIO»**

### ROCKSTAR VANCOUVER

Este grupo de desarrollo era conocido anteriormente como **Barking Dog Studios**, con títulos como *Transworld Skateboarding* para Xbox.







## LA RUTINA DIARIA

Jimmy Hopkins debe atender en todo momento al horario establecido cumpliendo con sus clases, por ejemplo en el gimnasio, además de asumir otro tipo de tareas que le encomienden los profesores o sus compañeros de correrías, con la idea en mente de mejorar su reputación dentro de la fauna que manda en el patio.



## COMPAÑEROS DE JUEGO

El problema es que en *Bullworth Academy* los juegos no son muy inocentes, peleas, bromas y toda la cultura que subyace a la vida académica nos pondrán a prueba.



realizar misiones que nos solicitarán tanto los alumnos como los profesores. El protagonista tiene su propia habitación, donde guarda la ropa (hay que tener en cuenta que es posible adquirir nuevos atuendos para aumentar su prestigio entre los compañeros). Además, como trasfondo hay una trama que el jugador irá descubriendo a lo largo de la aventura. Por supuesto, Jimmy se ganará el respeto de la «tropa» metiéndose en todo tipo de líos: peleas, bromas y cualquier tipo de travesura que le convierte en uno de los líderes de las distintas bandas que hay en *Bullworth Academy*. Las armas blancas y de fuego no están permitidas, pero sí hay tirachinas, palos y un montón de utensilios dispuestos para facilitar que el aguerrido adolescente haga de las suyas. El sistema de lucha ofrece dife-

rentes llaves, golpes e incluso trucos sucios (como escupir a la cara del oponente) para alcanzar por cualquier medio la victoria. Por otro lado, el nivel de interacción del juego es increíble, y podremos deslizarnos por una barandilla, descargar la vejiga o encender una televisión. Al asistir a clase nos encontraremos con diversos minijuegos como el balón prisionero, aunque también se puede optar por hacer «pellas» ganándonos la enemistad de los profesores. Nada más iniciarse el juego, la zona a explorar es bastante limitada, pero poco a poco se irá ampliando con nuevas instalaciones hasta traspasar los muros de la escuela y mostrarnos el mundo prohibido que la rodea. *Bully* es una de las grandes sorpresas para este año y verá la luz el próximo Otoño.



■ En *Bully* no hay ni armas de fuego ni blancas, pero sí otros artilugios muy efectivos







*El salvaje Oeste nunca estuvo tan bien reflejado en consola como en esta ocasión. Neversoft, autores de las millonarias franquicias Tony Hawk's y Spider-Man nos sumergen en la acción más violenta de este año. Vigilad vuestras cabelleras...*

POR GRADIUS







Uno de los misterios que Activision no desveló en el pasado E3 respondía al sugerente nombre de **GUN**. A través de su página web ([www.gunthegame.com](http://www.gunthegame.com)) y un vertiginoso, aunque poco revelador *teaser* de escasa duración, la nueva creación de Neversoft ha levantado en las últimas semanas una gran expectación entre la prensa internacional. Por fin, casi un mes después de la clausura de la feria de Los Ángeles por excelencia, ambas compañías han decidido mostrar a unos pocos privilegiados lo que se esconde tras estas tres letras. El pasado 14 de junio PS2 RO viajó en exclusiva a San Francisco para conocer las primeras imágenes e impresiones del juego, y no han podido resultar más prometedoras. Tras «alternar» durante una tarde con la nueva apuesta de la compañía americana podemos definir a **GUN** como una mezcla de *True Crime/GTA* y *Medal Of Honor/Call Of Duty* ambientada en el viejo Oeste americano. Aunque en la presentación tan sólo pudimos ser testigos de varios vídeos que nos mostraron las virtudes de este nuevo juego de acción para PlayStation 2, lo visto nos sirve para presagiar un más que atractivo acabado final que se traducirá en un desembarco a través de los territorios PAL a finales de año. Por el momento, no se ha querido desvelar demasiada información respecto a lo que finalmente **GUN** aportará al actual panorama lúdico, en un intento de no crear una excesiva expectación que deteriore el resultado final, sumándose de este modo al secretismo que otras compañías como Rockstar otorgan a sus títulos estrella. Eso sí, ni Activision ni Neversoft pueden

# GUN



# REPORTAJE

GUN



■ La lucha entre indios y vaqueros nunca se ha visto mejor retratada. Podremos utilizar todo lo que encontremos a nuestro alcance para causar el mayor número de bajas posible. Desde el suelo o a caballo

## VIGILA TU ESPALDA

Sin duda, los momentos más vibrantes y conmovedores del juego los encontraremos una vez se desate la acción. Además de utilizar todo tipo de armas y artilugios para hacer frente a nuestros enemigos, en nuestro papel de indio enfurecido iremos siempre armados con un afilado cuchillo con el que no dejaremos tífere con cabeza, nunca mejor dicho. Cuando deseemos cortar alguna que otra cabellera, la cámara se alejará de la acción para asegurarnos no tener que ir al baño tras presenciar la escena que se está desarrollando. Uno de los «movimientos» más controvertidos del juego...



■ negar que se encuentran muy orgullosos e ilusionados con su nueva «criatura», de la que esperan unos resultados similares a los de cualquier capítulo de su franquicia abandonada por el popular *skater* Tony Hawk. En esta ocasión nos encontramos con un programa completamente nuevo, donde nuestro protagonista es un valiente vaquero con ansias de venganza. Con el salvaje y violento mundo del *western* como telón de fondo y un argumento donde se darán cita todo tipo de personajes reconocibles por cualquier amante del género (Wyatt Earp, Doc Holliday o Billy el Niño, entre otros) nos hallamos una vez más con un apartado técnico que pone nuestra PlayStation 2 al límite de sus posibilidades. El *Emotion Engine* de la 128 bits de Sony nos ofrece un *frame rate* estable en todo momento, localizaciones repletas de detalles, un modelado e iluminación de entornos y personajes impresionantes, animaciones de gran factura (especial atención a los movimientos de los

caballos) y un cuidado efecto *Bullet Time* que será clave en el desarrollo de la acción. El apartado sonoro es digno de escucharse en un *Home Cinema* 5.1 y la parte jugable promete estar a la altura del resto de los apartados. Todo ello da como resultado una excelente creación a la que todavía le quedan unos meses de desarrollo por delante, pero que promete horas y horas de violenta y sangrienta diversión en nuestra consola. Una de las características principales del juego es la libertad de la que dispondremos, aunque la realización de las misiones asignadas será indispensable para ir avanzando en la aventura. A la hora de saltar a la acción, podremos elegir entre una perspectiva de primera o tercera persona, seleccionando nuestros objetivos con una rápida pulsación de los botones laterales del *DualShock 2*. Una vez que desenfundemos nuestro revolver (el arsenal disponible en la versión final promete ser de lo más variado) seremos testigos de sangrientas escenas



DOMINA EL PODER DE LOS CUATRO  
08.07.05



Pantallas de la versión de XBOX

# LOS 4 FANTÁSTICOS™

Juega con los personajes de Los 4 Fantásticos en el videojuego de acción y aventura en equipo definitivo.

[WWW.F4THEGAME.COM](http://WWW.F4THEGAME.COM)



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



PC  
CD

ACTIVISION

Marvel, The Fantastic Four, and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. Copyright © 2005 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. [www.marvel.com](http://www.marvel.com). The Fantastic Four Motion Picture and Images from the Motion Picture: © 2005 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Published by Activision Publishing, Inc. Game © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



[activision.com](http://activision.com)

movistar

Exclusivo en emoción



# DE VISITA EN SAN FRANCISCO

Una de las ciudades más bellas de la costa Oeste americana sirvió de marco perfecto para la presentación mundial en exclusiva del nuevo título de los genios de Neversoft. Todo lo que podamos escribir sobre esta mítica urbe se queda corto si lo comparamos con la realidad. Desde el mítico *Golden Gate* hasta el centro neurálgico de la ciudad, todo en San Francisco rebosa una mezcla de encanto, hermosura y la magnitud propia de las capitales de EE.UU. Alojados en el famoso *Sir Francis Drake* de *Powell St.*, los pocos periodistas que tuvimos acceso al evento fuimos trasladados a una pequeña cabaña situada en el parque de El Presidio, donde se presentó la nueva creación de los autores de *Tony Hawk's*. Bajo un precioso atardecer se desvelaron muchas de las incógnitas que se esconden tras las tres letras que dan título al juego, todo ello aderezado con una sabrosa barbacoa, preciosas camareras y unas impresionantes y evocadoras vistas. Los CEO's de Activision y Neversoft se encargaron de dar a conocer las virtudes de un título que promete ser uno de los más importantes del presente y próximo año. Sin duda, una experiencia única...



El ambiente desenfadado y salvaje del viejo Oeste reinó en la cabaña donde tuvo lugar la presentación. Actuaciones incluidas



## NEVERSOFT

Tras diez años desarrollando títulos para consola (artífices de las populares sagas *Tony Hawk's* o *Spider-Man*) la compañía estadounidense se embarca en un nuevo proyecto que poco tiene que ver con lo realizado hasta ahora. Su particular y singular presidente, Joel Jewett, se encuentra muy ilusionado con este nuevo desafío que supone *GUN*.



donde tendremos múltiples opciones para abatir a nuestro enemigo: desde utilizarle como escudo humano hasta dejarle sin su extensa o corta cabellera. Una vez más, la sangre al servicio de los videojuegos.

Los giros argumentales nos pondrán en el papel de un vaquero o indio, cada uno con las características propias de su «tribu». No faltarán los duelos al atardecer, los infranqueables fuertes americanos o los famosos salones donde descansar tomando un trago o «charlar» con las chicas que frecuentan el lugar. Y, si disponemos de tiempo libre, siempre podremos montar cual jinete y embarcarnos en masivas luchas a caballo o emprender tranquilas marchas bajo preciosas puestas de sol. *GUN* es sinónimo

de acción en su estado más puro, pero como ya hemos citado anteriormente, también de absoluta libertad. Esta aventura épica puede recordarnos al excelente *Red Dead Revolver* de Rockstar, pero como bien nos indicó su jefe de producto Chad Findley, durante nuestra entrevista con los responsables del juego, la inspiración en *GUN* llega de todas las áreas (filmes, libros, juegos...) otorgando al título un sello que lo hace único y poco reconocible con cualquier otro videojuego similar realizado hasta la fecha. No

podemos obviar ciertos detalles que enriquecen nuestra experiencia con la aventura, como es la interacción con los objetos del entorno (tanto para su destrucción como su uso propio), robo de caballos, conversaciones con el resto de personajes, utilización de un pequeño mapa en una de las esquinas de la pantalla para poder orientarnos en la ciudad,

**«GUN ES UNA EXPERIENCIA DE JUEGO BRUTAL, REALISTA Y SOBRE TODO DIVERTIDA»**







## BORN TO BE WILD

Uno de los aspectos más sorprendentes y originales del juego son sin duda las partes donde manejaremos a un caballo para trasladarnos de un escenario a otro, formar parte de encarnizadas cazas de bisontes o simplemente protagonizar luchas masivas contra indios o vaqueros. La animación del caballo es excelente, dándose además cita numerosos jinetes al mismo tiempo sin que el *frame rate* se resienta en ningún momento. Además, podremos cambiar de corcel siempre que lo deseemos. Tan sencillo como robar un coche en la serie *GTA*.



■ Podremos acompañar al resto de nuestra tribu en la caza de peligrosos y salvajes bisontes. El control de nuestro caballo no es nada complejo, resultando muy intuitivo su manejo



## PERSONAJES

Aún no se ha desvelado el papel de cada uno de los personajes en la compleja trama que acompaña al juego. Sin embargo, nos encontraremos con todo tipo de ejemplos de la época, *sheriffs* incluidos...



# REPORTAJE

## GUN

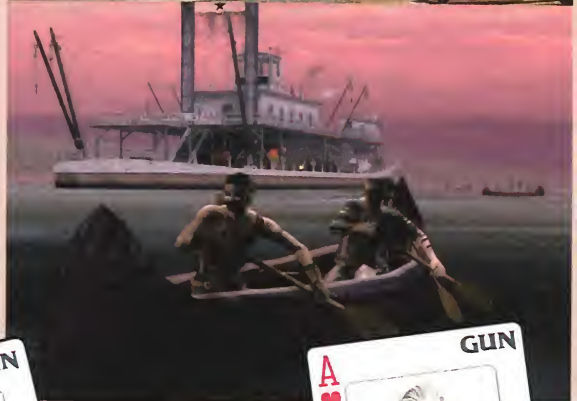
etc., que dan un cierto toque de aventura entre tanta acción. Es en esos aspectos donde el título se acerca a *True Crime/GTA* para distanciarse, una vez metidos en la acción, hacia un desarrollo similar al de los venerados *Call Of Duty* o *Medal Of Honor*. Siempre que escojamos una visión en primera persona, claro está. Éstas son algunas de las premisas con las que se ha dado a conocer el juego de Neversoft. Y es que el grupo de programación que se está encargando de su desarrollo está compuesto por miembros responsables de la saga *Tony Hawk's* y otros nuevos talentos e integrantes de los estudios que nos ofrecieron joyas como los *Spider-Man* de PSone, lo que

asegura una calidad por encima de la media. Involucrarse en un título de conceptos tan distintos al de una saga como *Tony Hawk's* puede parecer todo un riesgo para una compañía que lleva tanto tiempo desarrollando productos tan parecidos, pero tras ver el entusiasmo y mimo con que el que los presidentes de ambas compañías están tratando a *GUN* no podemos más que esperar ansiosamente a ver cómo será el resultado final. No es *GTA*, pero la expectación que están consiguiendo puede asemejarse al programa de Rockstar. Ojalá finalmente nos encontremos con un resultado final tan sorprendente e innovador como lo fue en su momento *Grand Theft Auto III*.

■ En un momento determinado del juego nuestro personaje se convertirá en un indio salvaje dispuesto a defender a su tribu hasta el final...

## LOCALIZACIONES

Todas las áreas del juego han sido meticulosamente estudiadas para dar una increíble realidad al juego, dotándole de unos escenarios en los que encontraremos todo tipo de detalles. Desde las típicas ciudades donde podremos plantar cara al *sheriff* del lugar hasta los campamentos indios más salvajes, pasando por locales y bares de la época o minas de valiosos diamantes, todo en el juego ha sido mimado para que los fieles seguidores de este género no echen en falta absolutamente nada.





# DESTROY ALL HUMANS!

UN PASO GIGANTE PARA LA HUMANIDAD

LA DESTRUCCIÓN COMIENZA EL 24 DE JUNIO  
[DESTROYALLHUMANSGAME.COM](http://DESTROYALLHUMANSGAME.COM)

¡HIPNOTIZA!



¡VAPORIZA!



¡TERRORIZA!



12+

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



PlayStation 2



TAMBIÉN DISPONIBLE PARA MÓVIL

© 2005 THQ Inc. All Rights Reserved. Developed by Pandemic Studios, LLC. Pandemic® and the Pandemic logo® are trademarks and/or registered trademarks of Pandemic Studios, LLC and are reproduced under license only. THQ, Destroy All Humans and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners.



## TOP 10 RECOMENDADOS



### 01 MOVISTAR RACING 2

La mejor competición de motor sobre dos ruedas.



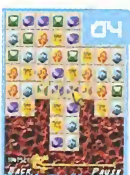
### 02 LOS 4 FANTÁSTICOS

El primer supergrupo que debuta en móviles.



### 03 CARMAGEDDON

Todo un clásico del PC y la polémica.



### 04 JEWEL QUEST

Un rompecabezas bastante adictivo.



### 05 MARIA SHARAPOVA TENNIS

Una auténtica estrella de campeonato.



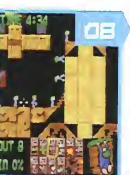
### 06 GASOL 1 ON 1

El espectáculo del básquet en duelo singular.



### 07 GHOSTS'N GOBLINS

El clásico de recreativas en tu móvil.



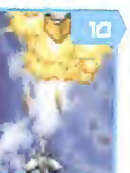
### 08 LEMMINGS

Un total de 28 niveles de pura diversión.



### 09 NY NIGHTS SUCCESS IN THE CITY

El primer simulador social de la gran manzana.



### 10 TOP GUN 2

Uno de los mejores arcade de los últimos tiempos.

## Cómo descargarte un videojuego desde tu movistar



### 01 - Entra en emoción

Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de movistar, entra en la página de emoción.

### 02 - Selecciona Videojuegos

Una vez dentro de emoción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos.

Seleccionala para poder descargarte los mejores Videojuegos.

### 03 - Elige categorías

Selecciona tu categoría y género preferido o déjale llevar por el top movistar o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

### 04 - Descarga tu juego

Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio del juego se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Una vez completada, podrás jugar desde tu movistar todo lo que quieras y desde donde quieras sin ningún coste adicional.

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 609 (llamada gratuita).

# Age Of Empires 2

EXCLUSIVO

Lo mejor de la saga de estrategia en tu móvil

Desde que salió en PC en 1997, la saga *Age Of Empires* se ha convertido en una de las de más éxito dentro del género de la estrategia en tiempo real. Sus sucesivas expansiones y secuelas han alcanzado cifras de ventas millonarias y este mismo año se espera la tercera entrega, que promete superar a las anteriores. Cuando parecía que sólo el PC podía albergar las grandes producciones del género, *In-Fusio* se propuso adaptar *AOE 2* a móviles y el resultado ya está aquí: una inmejorable versión que sabe mantener el espíritu del original y reproducir gran parte de sus elementos, si bien ha sido necesario sacrificar muchos para lograrlo. A pesar de ello, *AOE 2* para móviles ofrece mucho más que otros: recolección y gestión de recursos, construcción y batallas, todo presentado en una perspectiva isométrica que recrea la clásica de PC. Son trece tipos de edificios, siete unidades diferentes, cuatro eras

por las que avanzan y dos civilizaciones que puedes controlar, todo ello acompañado por escenarios especialmente diseñados para la ocasión y una notable inteligencia artificial que te otorgará un desafío a medida. Además, cuentas con un Tutorial para aprender todos los detalles acerca del juego y hacerte con él, una serie de misiones con las que te adentrarás en el mejor juego de estrategia en tiempo real que se ha creado para móviles. Al menos, de momento. Además si descargas *Age Of Empires 2* durante el mes de agosto entrarás en un fantástico sorteo de 10 consolas y 30 juegos de PC más un USB Key.

Más información de esta gran promoción en [www.movistar.es/emocion/juegos](http://www.movistar.es/emocion/juegos)

### AGE OF EMPIRES 2

#### LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Una adaptación impecable.
- [+] No hemos encontrado nada negativo.

- 95 **GRÁFICOS:** Imitan a la perfección los gráficos de la versión original para PC.
- 80 **AUDIO:** La música y algunos efectos de sonido proporcionan una buena ambientación.
- 96 **JUGABILIDAD:** El interfaz es el más sencillo posible y sensible al contexto.

Accede desde tu movistar a emoción »  
Videojuegos para descargarte este juego

#### TERMINALES COMPATIBLES

NOKIA 3510i, 3110, 6110, 6110i, 7210, 7250, 7650, 3650, 6650, 8220, MOTOROLA C385, C550, V3, V300, V305, V600, SIEMENS S55, MC60, C65, SAMSUNG E700, 341, MITSUBISHI 341, 342, 430, M320, NEC 341, 342, 400, 410, SONY-ERICSSON K700i, SAGEM 341, 322, MYXSM, MYX-6, MYX-2, TSM 5, TSM 6, TSM 7, TSM 30, ALCATEL OT505, OT735, OT556, LG 341, 342, PANASONIC ED67, PHILIPS S35.



(SOBRE 10)

PlayStation 2

## NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar



### ¡Ibiza a tope!

El destino número uno de la fiesta veraniega, con los mejores clubes, DJ's y música es Ibiza. Ahora puedes convertirte en una celebridad gracias a *Ministry Of Sound Ibiza*, que te propone elegir a una persona para llevarlo a las fiestas más exclusivas, los clubes más potentes e incluso ligar. Se trata de un simulador social al estilo de *Los Sims* a ritmo de la mejor música de *Ministry Of Sound*, con altos niveles de interacción y diversos personajes que recrean los ambientes más fabulosos de la isla. ¡Y si descargas *Ministry Of Sound Ibiza* durante el mes de agosto entrarás en el sorteo de 1 viaje a Ibiza!

Más información de esta gran promoción en [www.movistar.es/emocion/juegos](http://www.movistar.es/emocion/juegos)

## Nueva Comunidad

Desde el 1 de junio está disponible la Comunidad de Juegos movistar, un punto de encuentro, competición y descarga donde se reúnen todos los aficionados a los juegos para móviles. Formar parte de ella es totalmente gratuito y te permite estar al día de las novedades más jugosas, recibir información de concursos, promociones y competiciones en forma de alertas en tu móvil. Al suscribirte recibirás por correo electrónico la Newsletter de Videojuegos movistar para que puedas estar informado. Para disfrutar de todo esto sólo tienes que visitar la web [www.movistar.es/emocion/juegos](http://www.movistar.es/emocion/juegos) y darte de alta.


Comunidad de JUEGOS  
¡ÚNETE A NOSOTROS!











*El juego más importante de la compañía francesa Ubisoft de cara a la próxima campaña navideña comparte nombre con uno de los mayores hitos de la historia del celuloide, que será revitalizado muy pronto por Peter Jackson*

POR DANI3PO

# PETER JACKSON'S KING KONG





■ Los nativos de la isla no son del todo amigables con los miembros de la expedición

Como el propio Peter Jackson ha confesado, desde que tenía nueve años soñaba con realizar una nueva versión de la mítica *King Kong*. La historia de un simio gigantesco que se enamora de una bella fémina puede parecer algo ridícula, pero cuando la relación entre ambos se va desarrollando como lo hace en la película (el terror inicial de ella va desapareciendo cuando se da cuenta de que el gorila no pretende hacerle ningún daño; más bien lo contrario) se queda en las mentes de todos los espectadores. El propio realizador de la trilogía *El Señor De Los Anillos* fue el que eligió la compañía y el responsable de la adaptación lúdica de su nueva obra. Jugando a *Beyond Good & Evil* descubrió el talento de Michel Ancel y tras ponerse en contacto se dieron cuenta de que algo muy interesante podía surgir de su colaboración. Así pues, el contacto entre ambos equipos creativos (el de Peter Jackson rodando en Nueva Zelanda y el de Michel Ancel programando en su estudio de Montpellier) fue intenso, y ha dado como resultado una expe-

riencia que pudimos contemplar en movimiento por primera vez en el pasado E3 y jugar en el reciente viaje a los estudios de los creadores. Lo primero que cabe destacar es que se trata de un juego que en todo momento es conducido por su genial trama. Un grupo de cineastas llega a una misteriosa isla con el fin de rodar una película en plenos años treinta y pronto comprueban que todas las leyendas que circulan sobre la misma son reales. Anclada en el tiempo, la ínsula es una especie de «Parque Jurásico» habitada por dinosaurios y una tribu ancestral que rinde culto a un gorila de muchos metros de altura al que ellos llaman «King Kong». La actriz principal es secuestrada y ofrecida en sacrificio al monstruo, pero él se encapricha de ella y en ese momento da comienzo una carrera por salvar a la chica, capturar al gorila y conseguir el reconocimiento mundial por parte del equipo. El videojuego expandirá la historia y ofrecerá nuevas situaciones, personajes más profundos e incluso criaturas diseñadas por el propio Jackson que no se







«EL CONTROL SE ALTERNA ENTRE EL PROTAGONISTA HUMANO Y EL GORILA»



## PROTEGE A LA CHICA

Kong deberá en todo momento velar por la integridad física de su amada Ann. Para ello podrá transportarla en su gigantesca mano (muy cuidadosamente, eso sí), aunque esto limitará sus movimientos. También podrá depositarla en el suelo para que ella misma encuentre un lugar seguro donde esconderse.



verán en la sala de cine. Una de las expresiones que más se repetía durante la presentación a la prensa fue la de «cadena alimenticia». Los depredadores más grandes se sitúan arriba; las presas sin muchos recursos en el fondo. Y es que **King Kong** ofrece dos tipos de aventura completamente diferenciadas: por una parte encarnamos a Jack Driscoll, guionista del filme que se pretende rodar en la isla, en su odisea por salvar a la chica. Jack se ve amenazado por todos los peligros de la isla, y a través de una perspectiva en primera persona ultra-realista deberá usar todos los elementos de su entorno para defenderse.

Nada de ir armado hasta los dientes, a pesar de que existen armas de fuego, las lanzas, piedras y demás, junto con el uso del fuego, serán fundamentales

para sobrevivir. La sensación de peligro y tensión junto con la cuidada ambientación selvática, nos sumergirán de lleno en la aventura. Además, no estaremos solos, ya que otros miembros de la expedición nos acompañarán en muchos momentos. Algunas veces tendremos que velar por su integridad física y otras nos servirán de gran ayuda. Por otro lado, cuando la historia se bifurque nos pondremos en la piel de Kong. Bajo una vista en tercera persona, las cosas cambiarán mucho. Durante esas secciones tendremos el poder suficiente para enfrentarnos de igual a igual con especímenes de *T-Rex*, raptores y demás fauna. Multitud de golpes diferentes y el popular rugido del simio estarán a disposición del jugador. Las plataformas también tendrán su peso específico en estas secuencias, así como la obligación de proteger a nuestra amada Ann de las garras de los dinosaurios. La película llegará a las pantallas de todo el mundo el próximo 14 de diciembre, y el lanzamiento del videojuego se adelantará un par de semanas.





PlayStation.2

# EL ANIME LEGENDARIO LLEGA POR FIN A PS2!

## ¿PODRÁS ALCANZAR EL SÉPTIMO SENTIDO?



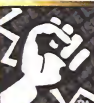
CUENTA LA LEYENDA QUE CADA 200 AÑOS LAS FUERZAS DEL MAL VUELVEN A LA TIERRA PARA PONERLA BAJO SU CONTROL. PERO LA LEYENDA TAMBIÉN CUENTA QUE, EN ESE MISMO MOMENTO, ATENEA SE REENCARNARÁ PARA COMBATIRLOS Y SALVAR EL MUNDO. ¿ELIGIEREIS EL BIEN O EL MAL? VUESTRO VIAJE AL CORAZÓN DE EL SANTUARIO EMPIEZA AHORA...

- VOCES ORIGINALES EN JAPONÉS.
- MÁS DE 20 PERSONAJES CON LOS QUE JUGAR, QUE INCLUYEN TUS CABALLEROS DE BRONCE Y ORO FAVORITOS.

- MÁS DE 80 MINUTOS DE ESCENAS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS, ESPECIALMENTE RECREADAS EN 3D.

© 1986 Masami Kurumada/Shueisha, Toei Animation. © 2005 Bandai, Published by Bandai S.A. Distributed by Atari Europe SASU.

7+



www.pegi.info

BANDAI

ATARI



## LOS CREADORES

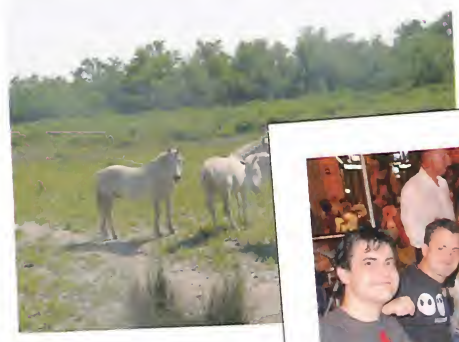


**E**l juego está siendo desarrollado en los estudios que Ubisoft tiene en Montpellier, Francia. A cargo del proyecto se encuentran Xavier Poix y Michel Ancel. Este último es una de las figuras más destacadas del desarrollo de videojuegos en Europa. A sus espaldas cuenta con títulos tan exitosos como la serie *Rayman* o el infravalorado *Beyond Good & Evil*.



## EL PRESS TOUR

**U**biSoft tuvo el detalle de invitarnos a conocer, además del estudio de desarrollo del juego, toda la zona donde se encuentra. En un divertidísimo viaje que abarcó casi todos los medios de locomoción conocidos por el hombre pudimos disfrutar de la compañía y de las innumerables atenciones que nos brindaron Sandra Melero (PR Manager de *UbiSoft* España) y Sara Fernández (Product Manager de *King Kong*). Desde aquí nuestro agradecimiento más sincero por el trato que nos dispensaron.



■ Pudimos visitar las marismas cercanas a Montpellier y observar a las especies autóctonas

■ Abajo, Sara y Sandra posan encantadas durante nuestro viaje en catamarán. No, no es un anuncio de «Agua Brava for her»



■ Una copiosa cena a base de «crepés» sirvió de perfecto recibimiento a nuestra llegada a la ciudad

■ Nada mejor que un pequeño parque al lado de la playa para descansar antes del viaje en barco.



■ Arriba podéis ver el edificio que acoge los estudios de UbiSoft



# KING KONG EN EL CINE



## LA VERSIÓN DE PETER JACKSON

**T**ras triunfar con la trilogía de *El Señor De Los Anillos*, Peter Jackson se decidió a modernizar uno de los clásicos del cine que más había influido en su crecimiento como director. Con un presupuesto de 110 millones de dólares, se ha rodado durante más de siete meses en Nueva Zelanda y cuenta con un plantel de estrellas entre las que destacan Adrien Brody, Jack Black y, sobre todo, la bellísima Naomi Watts en el papel de la actriz Ann Darrow. En [www.kingkongmovie.com](http://www.kingkongmovie.com) podréis ver el tráiler.



1933



1976



La versión original de *King Kong* fue estrenada en 1933 y se convirtió en uno de los mayores acontecimientos cinematográficos de la historia. El argumento fue obra de los guionistas Edgar Wallace y Merian C. Cooper. Muchos años después, en 1976, llegó un *remake* protagonizado por Jeff Bridges y Jessica Lange, que no gozó del éxito ni de la calidad de la primera encarnación.



Hobby Consolas:

*"Su espectacular desarrollo nos atrapará desde la primera partida"*

Revista oficial PS2:

*"Técnicamente es de lo más impresionante que hemos visto últimamente"*

PSM2:

*"¡Por Zeus que nos encontramos ante el juego revelación del año!"*



**ENTIERRA LO PEOR  
DE LA MITOLOGÍA.**



¿quién se apunta?  
PlayStation®2

**18+**  
TM

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

**ADVERTENCIA**  
**VIOLENCIA EXPLICITA**





# FIFA 06

**Los fanáticos de la saga quedarán sorprendidos con los importantes cambios introducidos en materia de jugabilidad en la versión 2006**

POR DE LÚCAR

**E**lectronic Arts es, sin duda, una de las compañías de videojuegos menos dadas a acomodarse. Eso de vivir de las rentas, de sus éxitos del pasado, es algo que nunca ha ido con la compañía americana. Para demostrarlo, una vez más, llega ahora este revolucionario **FIFA 06** para **PlayStation 2** y son tantos los cambios que uno no sabe bien por donde empezar. Lo más sencillo es a veces optar por lo más relevante y, en esta ocasión, la transformación más evidente que encontraremos

## «LAS PRINCIPALES MEJORAS DE FIFA 06 SE ENCUENTRAN EN LA INTELIGENCIA Y LA JUGABILIDAD»

afecta a la jugabilidad. Meses atrás, como alguno puede recordar, **EA Sports** fichó a cinco de los programadores del equipo de creadores de *Pro Evolution Soccer* y su mano se nota en **FIFA 06**. Para empezar, se ha retocado la inteligencia artificial de los jugadores (ahora mucho más vivos, menos mecánicos y mejor colocados), la animación es más completa y se ha trabajado a fondo el realismo del comportamiento del balón.

El éxito o el fracaso en determinadas acciones del juego, afectarán al rendimiento del jugador y del equipo en



■ La lucha por la posición y las disputas por el balón en juego tienen un gran protagonismo





## PERSONALIZACIÓN

En *FIFA 06* podremos trastear con todos los elementos imaginables. Desde la edición de jugadores o equipos, hasta nuevos controles para manipular fácilmente las diferentes tácticas a utilizar durante el juego.



tiempo real de manera muy evidente. En *FIFA 06* se combinarán, más que nunca, el simulador de fútbol convencional con el *manager* puro y duro. Hay más variedad de modos de juego, nuevos sistema de control, más regates y remates, y lo más importante, cobra protagonismo el uso de los *pod* analógicos en pases y tiros. La primera impresión, tras unas cuantas partidas, es que es mucho más divertido, rápido y, sobre todo, menos automático. Todo se refleja estadísticamente y esa información, que se modifica constante-

## «RONALDINHO Y EL INGLÉS ROONEY SERÁN LOS ROSTROS DE LA CAMPAÑA PUBLICITARIA»

mente, puede servir por ejemplo para hacer predicciones de los resultados de un partido entre nuestro equipo y un amigo. Así, en *FIFA Lounge* se almacenan todos los resultados de los partidos jugados entre todos los perfiles creados. Otro aspecto interesante de *FIFA 06* es que cuenta con una opción para comprar celebraciones, estadios, efectos de sonido, etc., con los puntos obtenidos durante el juego. También es posible hacerse con los servicios de jugadores históricos como Hugo Sánchez o Koeman y, lo más



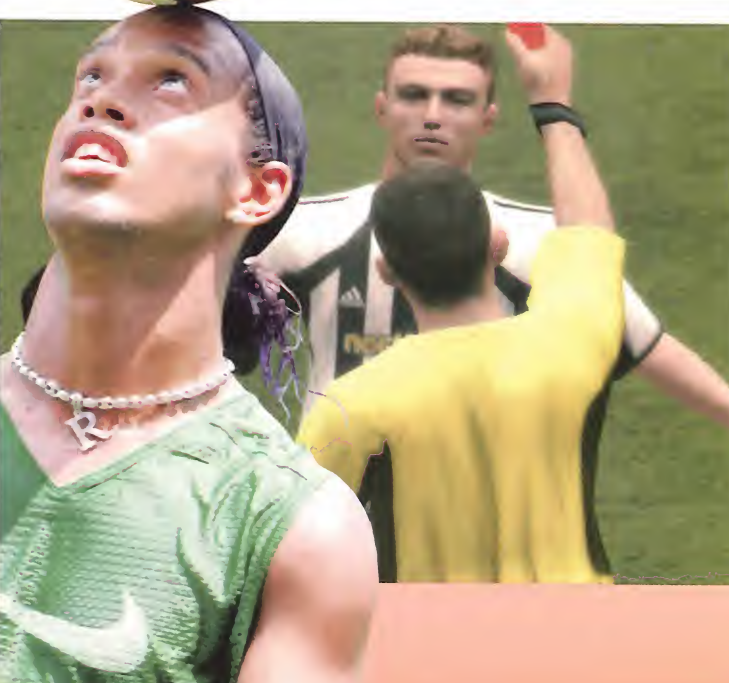




## «LOS LANZAMIENTOS A BALÓN PARADO Y LAS JUGADAS DE ESTRATEGIA SON MUCHO MÁS INTUITIVAS Y SENCILLAS»

□ interesante, participar con un equipo, creado o no, en cualquiera de las competiciones oficiales del programa. En esta edición se han incluido cuatro estadios españoles (Santiago Bernabéu, Camp Nou, Mestalla y Vicente Calderón) y también contará con todas las nuevas equipaciones y fichajes de la próxima temporada. En cuanto a la banda sonora, aunque aún faltan algunos nombres por confirmar, es seguro que contará con temas de Moby, Oasis, Orishas, Daft Punk y hasta algún grupo español... O al menos de habla hispana. Las voces y comenta-

rios, como ya es tradicional en las últimas ediciones, estarán a cargo de los locutores Manolo Lama y Paco González, los mejores sin discusión. Para terminar con este primer contacto de esta nueva entrega, una buena noticia para los amantes de los clásicos: en *FIFA 06* se ha incluido el mítico *FIFA 94* de MegaDrive. Aunque ha pasado mucho tiempo y han cambiado las cosas, estamos seguros de que más de uno no podrá resistir la tentación de jugarse unas partiditas al que, para muchos, supuso la gran revolución del género en consola.





29 DE JULIO  
A LA VENTA

CONEJITO  
FEROZ

BASH  
"EL OBISHPO"

CASTIGO  
CORPORAL

WORM JOHN  
SILVER

WORMINATOR

# ¿¿¿A QUIÉN LLAMAS BLANDO???

**WORMS 4**  
MAYHEM



LOS GUSANOS HAN VUELTO, PERSONALIZABLES Y,  
COMO SIEMPRE, ¡TOTALMENTE DESTRUCTIVOS!

HA LLEGADO LA 4ª GUERRA GUSANA CON HASTA  
4 BANDOS DE FEROCES SERES REPTILÍNEOS.  
ESTRATEGIA POR TURNOS CON INTREPIDOS  
GUSANOS VESTIDOS PARA MATAR Y BIEN  
EQUIPADOS DE ARMAS PERSONALIZABLES, UN  
MONTÓN DE DISFRACES, UNA MEJORADA Y  
ADICTIVA JUGABILIDAD Y, POR SUPUESTO, LA  
MISMA ACTITUD DIABÓLICA DE SIEMPRE.

"Worms vuelve, con mejores gráficos y el mejor  
sentido del humor."

- Meristation.



COMPLETAMENTE EN CASTELLANO.



PlayStation 2



POWERED BY  
gamespy

TEAM 17

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

www.codemasters.com/worms

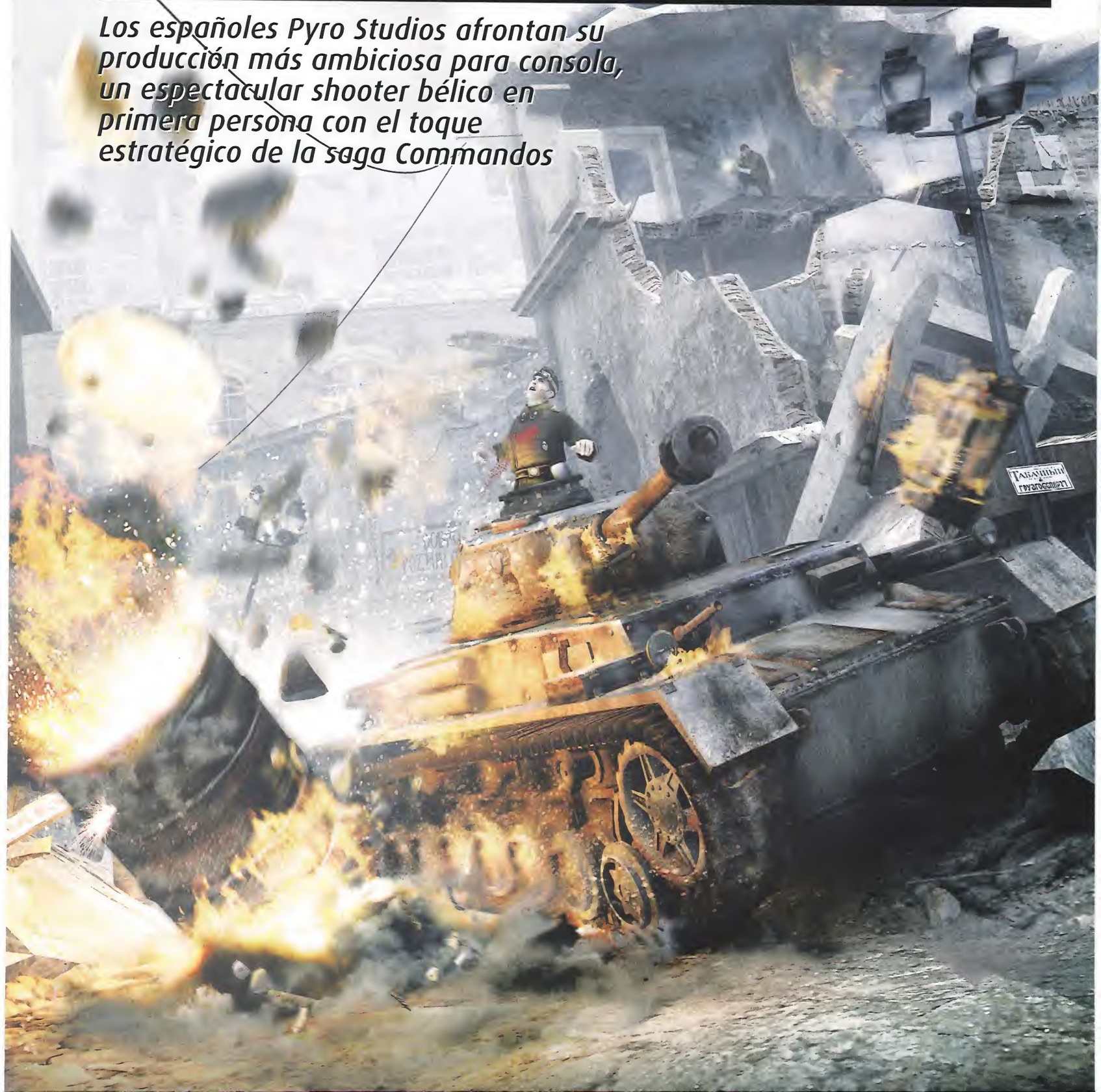
Worms 4: Mayhem Developed by Team 17 Software. © 2006 Team 17 Software. Team 17 Software and Worms 4: Mayhem are trademarks or registered trademarks of Team 17 Software Limited. Original Concept Andy Davidson. Published and distributed by The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters" is a registered trademark and "GENIUS AT PLAY" is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. "3+" and "PlayStation 2" are registered trademarks Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Gamespy and the "Powered by Gamespy" design are trademarks of Gamespy Industries, Inc. All rights reserved.



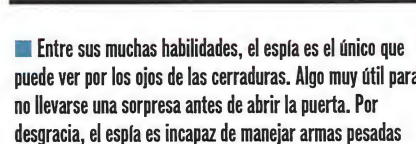
POR NEMESIS

# COMMANDOS STRIKE FORCE

*Los españoles Pyro Studios afrontan su producción más ambiciosa para consola, un espectacular shooter bélico en primera persona con el toque estratégico de la saga Commandos*







## LA CONVULSA EUROPA DE 1942

Tres países (Francia, Noruega y U.R.S.S.) acogen las 15 misiones que componen **Commandos: Strike Force**. Colaborarás con la resistencia francesa y combatirás junto a los **soviet**s en la batalla de Stalingrado.

Que dediquemos dos reportajes a un mismo juego con apenas meses de diferencia no suele ser habitual en nuestra revista. Tratándose de la última producción de los españoles **Pyro Studios**, se nos podría acusar de chovinistas, pero la realidad es que esto debería ser una *preview*, el último avance de **Commandos: Strike Force** antes de que llegara a las tiendas en el mes de septiembre. Lamentablemente, en el momento de escribir estas líneas, **Proein** nos ha comunicado que el lanzamiento del juego se ha pospuesto ¡hasta febrero de 2006! Sin entrar a valorar las razones de semejante retraso, lo que teníamos claro es que no queríamos dejar pasar la oportunidad de mostraros los avances conseguidos por **Pyro Studios** en el desarrollo del juego, del que tenemos ya una versión *alpha* jugable. Las pantallas que acompañan estas

líneas no proceden de ningún CD de prensa. Las hemos capturado nosotros para que podáis apreciar la enorme calidad de este *shoot'em-up*, que en nada tiene que envidiar a *Medal Of Honor* o *Call Of Duty*. La incorporación de elementos estratégicos y de infiltración, heredados de la saga **Commandos**, enriquecen la mecánica del juego y lo hacen desmarcarse del típico desarrollo «de pasillo» de los *shooters* bélicos tipo *MOH*. Para superar las tres campañas, estructuradas en 15 misiones, que propone **Commandos: Strike Force** no basta con enfrentarse a los soldados alemanes. Es necesario utilizar, de forma inteligente, las habilidades de los tres soldados protagonistas, de trabajar en equipo



## FRANCOTIRADOR



## ESPIA



## BOINA VERDE



## SON TRES...

... los personajes que encarnarás en **Strike Force**. En algunas misiones manejarás a un solo soldado, y en otras a dos, alternando el control sobre ellos. El espía mata en silencio y puede disfrazarse, pero sólo puede utilizar armas alemanas. El Boina Verde dispara dos armas al mismo tiempo pero no es capaz de aguantar tanto en el agua como el francotirador... Todos tienen habilidades y defectos que tendrás que aprender a combinar.



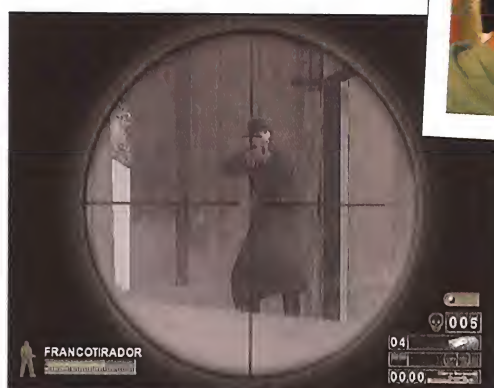
# REPORTAJE

## COMMANDOS STRIKE FORCE



### ESTUVIMOS EN PYRO STUDIOS

El ritmo de trabajo en las oficinas de los creadores de *Commandos* no ha descendido un ápice desde nuestra última visita, en el pasado mes de marzo. Más de 100 personas se están dejando la piel en las diferentes áreas de creación de *Strike Force*, con el objetivo de crear un *shoot 'em up* capaz de competir cara a cara con los grandes del género, como *Medal Of Honor* y *Call Of Duty*. Otros componentes de Pyro Studios trabajan ya en títulos para las consolas de nueva generación, aunque no nos dejaron acercarnos a ellos...



■ Una ventana «dramática» te mostrará en tiempo real eventos importantes que están sucediendo en otros puntos del mapeado

alternando el control de un personaje a otro. El espía roba los uniformes de sus enemigos, a los que mata por la espalda sin hacer ruido. El francotirador es letal en las distancias largas (aguanta nadando durante mucho más tiempo que los otros) y el Boina Verde es el único capaz de manejar explosivos mientras dispara dos armas a la vez. Si a esto le unimos que los escenarios son totalmente abiertos y van surgiendo misiones secundarias a medida que el usuario pisa determinadas zonas del mapa, el resultado es que dos usuarios podrían resolver cada fase de *Strike Force* de multitud de formas diferentes. De su instinto, sangre fría e ingenio para combinar las habilidades de los tres soldados dependerá su éxito. Para poner las cosas aún más difíciles, en Pyro Studios no han olvidado

**«STRIKE FORCE NO SALDRÁ A LA VENTA EN SEPTIEMBRE, SINO EN FEBRERO DE 2006»**

incluir la legendaria inteligencia artificial de la franquicia *Commandos*. Los soldados nazis de infantería detectan la presencia del jugador mediante la vista, el oído, e incluso sospechan del uniforme alemán del espía, a menos que sea de un rango superior. Otros guiños a capítulos anteriores de la saga son las monedas que se pueden arrojar para distraer la atención de los vigías y algunos pasajes de la banda sonora, obra de Mateo Pascual. El único aspecto positivo que tiene el retraso en el lanzamiento de *Commandos: Strike Force* hasta

febrero de 2006 es saber que los desarrolladores de Pyro Studios podrán acabar sin prisas una de sus producciones más ambiciosas, y que está despertando mucha expectación tanto en Europa como en la otra orilla del Atlántico.



# ENTREVISTA

**¿Cómo ha sido trabajar con la orquesta sinfónica de Bratislava? Es de suponer que habrá sido un trabajo mucho más arduo que tus anteriores composiciones para videojuegos...**

No sólo ha sido un trabajo muy distinto a lo que normalmente hago, sino que para mí ha sido una experiencia muy interesante y una oportunidad para trabajar con una gran orquesta. Era la primera vez que componía música para orquesta sinfónica y coro, anteriormente había compuesto y grabado un tema con un coro de 22 voces para la banda sonora de *Praetorians*, pero en esta ocasión hablamos de una formación de orquesta y coro con 105 músicos en total, lo que supone una gran diferencia.

**¿Cómo compusiste las letras en alemán y ruso?**

Esa es una anécdota bastante curiosa. Desde el principio tenía muy claro que quería incluir una coral en la formación ya que la voz consigue dar en momentos determinados un carácter muy épico y emocionante, y para el tipo de música y ambientación sonora que estábamos buscando la verdad es que no cabía duda de que era una opción muy interesante. Hasta ahí todo muy bien, el problema vino cuando empecé a componer la música, pues había que decidir qué es lo que iban a cantar y en qué idioma. Yo creo que ese dilema se lo plantea todo compositor en algún momento, ya que hay muchísimas opciones. Desde escribir en tu propio idioma hasta hacerlo en una lengua «muerta» como hizo John Williams, por poner un ejemplo, en la banda sonora de *Star Wars Episodio I*, en la que compuso una pieza coral en Sánscrito. Finalmente, y una vez estaban claros los tres escenarios, donde iba a desarrollarse *Comandos Strike Force* la elección fue muy clara: ruso para la campaña de Stalingrado y alemán para el resto del juego. Esto nos lleva al siguiente paso que era encontrar a la persona adecuada para poder adaptar la letra a las partituras en esos dos idiomas. Me puse en contacto con David Hernando (director de la Orquesta sinfónica de Bratislava) para explicarle el tema, y rápidamente sugirió que

podría comentárselo a Milada Synkova que es «correpetidora» (pianista acompañante responsable de la preparación de los solistas de la ópera) de la Ópera Nacional Eslovaca, ya que había trabajado con ella anteriormente y seguramente no tendría ningún problema en hacer el trabajo. De ese modo yo podía concentrarme en ir avanzando con la música y componiendo la parte coral con vocales sin tener que preocuparme de momento por la letra, y una vez estuvieran listas las partituras quedar con esta persona y empezar a trabajar en los textos. Así que lo hicimos de ese modo, y la verdad es que funcionó muy bien.

**¿En qué te has inspirado para crear la música?**

No es fácil responder a esa pregunta. No he seguido un estilo concreto a la hora de componer la música, lo cierto es que una de las cosas que realmente me inspiran cuando he de componer una música es la imagen. Para mí esa es la parte más importante ya que en un trabajo como el mío la imagen es la que va a dictar en todo momento el estilo, el carácter de la música, la presencia, la instrumentación y un montón de detalles que siempre ayudan mucho a la hora de componer. De ahí por ejemplo que en una escena romántica generalmente los instrumentos que más presencia tienen son las maderas y las cuerdas, mientras que en una carga de caballería estemos acostumbrados a oír una buena dosis de percusión y metales.

**¿Podremos encontrar en *Comandos Strike Force* algún tema rescatado de anteriores *Comandos*?**

Sí, hay una melodía que aparecía en uno de los anteriores *Comandos* en alguno de los vídeos de presentación y en el propio juego, aunque en realidad está puesto sólo como un pequeño guiño para los seguidores de la



**MATEO PASCUAL**  
*Compositor de la banda sonora de **Comandos Strike Force***

saga, pero no tiene una gran presencia en el título ya que toda la música en esta nueva parte pretende ser completamente original y se aleja bastante del estilo que podíamos encontrar en las anteriores entregas.

**¿Quiénes son tus compositores favoritos, tanto clásicos como de cine y videojuegos?**

Bueno hay demasiados como para ponerlos todos aquí... En cuanto a compositores clásicos Vivaldi, Prokofiev y Tchaikovski por nombrar alguno. Compositores de cine, Danny Elfman, Hans Zimmer, John Williams, Basil Poledouris, buf... aquí la lista sería interminable. Compositores de videojuegos: Bill Brown, Jeremy Soule, Chris Hülsbeck entre muchos otros.

**¿Has pensado en dar el salto al cine como compositor?**

Es curioso porque esa pregunta me la han hecho bastante últimamente. Lo cierto es que desde un principio siempre he querido dedicarme al sector de los videojuegos. Sí que es cierto que hay una franja realmente estrecha entre la música de cine y la de los videojuegos y cada vez es menor la diferencia, aunque también es cierto que el sector del videojuego tiene una proyección enorme.





# SNIPER ELITE

POR NEMESIS

*Berlín 1945. Bajo los escombros del tercer Reich se arrastra un agente de la OSS, un francotirador de elite con un objetivo: impedir que los soviéticos accedan a la tecnología de misiles de los nazis. El sigilo y su rifle serán sus aliados...*







■ Registra a los soldados muertos para conseguir munición, botiquines y nuevas armas. Podrás llevar granadas y una ametralladora además de tu rifle de francotirador



El nuevo juego de los británicos Rebellion recrea un episodio importante, aunque poco conocido de la II Guerra Mundial, la pugna entre americanos y soviéticos por hacerse con los avances tecnológicos de los alemanes en el campo de los misiles. Con la agonía del tercer Reich, los antiguos aliados se convertían en rivales, marcando el pistoletazo de salida a la Guerra Fría. Reclutado por la OSS (la antecesora de la CIA), el protagonista de *Sniper Elite* irrumpe en un Berlín en guerra para competir con la temida agencia de espionaje soviética, la NKVD. Como francotirador de elite, deberá trabajar solo, confiando en su puntería y habilidad para pasar desapercibido bajo su uniforme de soldado alemán. El camuflaje tiene un papel esencial en *Sniper Elite*, el primer shooter que ofrece una mecánica 100% veraz de cómo funciona un rifle de estas caracterís-

## «EN SNIPER ELITE TUS ENEMIGOS NO SERÁN LOS SOLDADOS ALEMANES, SINO LAS TROPAS SOVIÉTICAS»

ticas. Este arma es una opción habitual en el arsenal de shooters bélicos como *Call Of Duty* o la saga *Medal Of Honor*, pero su mecánica nunca se había ajustado a la realidad... hasta ahora. La gravedad, la posición del tirador, el viento o la distancia no afectaban a la bala «mágica» en su trayectoria de decenas de metros. En el mundo real, el oficio de francotirador es muy diferente. Así nos lo garantizaron los soldados profesionales que nos acompañaron en la presentación europea de *Sniper Elite*, en la ciudad inglesa de Ipswich. Veteranos de la primera guerra del golfo, de las Malvinas, nos hablaron del sigilo con el que trabajan los francotiradores en el mundo real, de cómo deben valorar variables como el viento o la distancia antes de disparar... Aspectos que han sido minuciosamente trasladados a este videojuego, cuya enorme calidad ha motivado el interés de la

## ¡PIM, PAM, DIANA!

Sólo aquellos capaces de efectuar un tiro certero, a decenas (incluso cientos) de metros de distancia, serán testigos de uno de los aspectos más espectaculares de *Sniper Elite*. La secuencia en la que se muestra cómo la bala surge del rifle para describir una parábola perfecta hasta su objetivo. Al tipo de la pantalla de abajo se le acabaron las migrañas.





# REPORTAJE SNIPER ELITE



## MODO COOPERATIVO

Uno de los grandes atractivos de *Sniper Elite* es el modo Cooperativo, en el que podrás emular las tácticas reales que desarrollan los francotiradores cuando trabajan por parejas. Un jugador desempeña el papel de oteador, buscando francotiradores rivales, mientras el otro es quien ejecuta los disparos. El juego incluye un modo On-line para 8 jugadores.



## SOLDADO DE FORTUNA

Pocas veces se nos ha brindado una oportunidad mejor de experimentar la diferencia entre los videojuegos y el mundo real. Guiados por veteranos francotiradores del ejército británico, entre los bosques de Ipswich tuvimos que demostrar nuestra pericia como tiradores, disparando con dos rifles auténticos de la Segunda Guerra Mundial: un *Mauser* alemán y un *Mosin-Nagani* soviético. A pesar de su brutal retroceso y la distancia desde el objetivo, tuvimos un papel bastante digno (dos dianas en el centro y un tiro a la montaña). Antes, a lo largo de la mañana, pudimos experimentar la «gloria» de reptar por una montaña llena de ortigas, mientras evitábamos ser detectados por un supuesto vigía alemán.

misimísima **Namco**, que se encargará de su distribución en Estados Unidos. A España llegará en septiembre de la mano de **Virgin Play**, pero hasta entonces, vamos a intentar desgranar en qué consiste *Sniper Elite* y dónde se diferencia de todos los demás *shooters* bélicos vistos hasta la fecha. Para empezar, este no es un juego para «Rambo». Ir por Berlín pegando tiros a pecho descubierto significa la muerte. Las ruinas de la capital alemana no sólo acogen los postreros y encarnizados combates entre los aliados y los nazis, sino que sirven de nido a un ejército de francotiradores con tanta o mejor puntería que tú. Por supuesto, **Rebellion** ha incluido diversos niveles de dificultad para hacer de *Sniper Elite* un título accesible (en el más Fácil, la distancia, la gravedad y el viento no afectan a los disparos), pero el sigilo es fundamental en todos ellos. El entorno gráfico reproduce con fidelidad casi fotográfica conocidos monumentos de Berlín, como la Puerta de Brandenburgo o el antiguo *Reichstag*,

## «SNIPER ELITE LLEGARÁ A LAS TIENDAS EN SEPTIEMBRE DE LA MANO DE VIRGIN PLAY»

que continúan desafiando los bombardeos, rodeados de una jungla de escombros. Reptando, oteando cada calle, plaza y avenida con los prismáticos antes de dar un paso, tendrás que ir resolviendo las 28 misiones principales (sin contar las secundarias) que propone el juego, mientras combates a la infantería soviética, a los espías de la NKVD y registras a los soldados muertos en busca de munición y víveres. Cargarás con los cadáveres para ocultarlos a la vista de sus compañeros, arrojarás piedras para distraer la atención del enemigo y podrás reventar tanques con la ayuda de T.N.T. La elevada inteligencia artificial de los enemigos te obligará en ocasiones a enmascarar tus disparos bajo el ruido de la artillería con el fin de evitar ser descubierto. En busca del mayor realismo posible, **Rebellion** ha reclutado a Martin Pegler, el mayor experto en «sniping» del Reino Unido, con la intención de incluir un manual para francotiradores y que acompañará las instrucciones del juego. Ten seguro que lo necesitarás.



La vida es móvil. Móvil es Vodafone.

# Cuidado con tu **Vodafone live!**, equivocarte de tecla podría costarte la vida.

LA GUERRA  
DE  
LOS MUNDOS

Estreno en cines el 29 de junio.



Sony Ericsson V600i

Ya puedes descargar en exclusiva el videojuego de la película "La Guerra de los Mundos" en tu móvil Vodafone live!. Controlarás un invasor en forma de trípode gigante para llevar la destrucción a la tierra y podrás ser espectador del fin del planeta. O del tuyo propio.

Encuétralo en tu **Menú Vodafone live!** **Live!** → Cine

Más información en el 1444 o en [www.vodafone.es/live](http://www.vodafone.es/live)

Precio Videojuego: 3 €. Conexión al menú e Imp. Ind. no incluidos. Consultar disponibilidad para teléfonos en [www.vodafone.es/live](http://www.vodafone.es/live). War of the Worlds Mobile Game published by Gameloft. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. All Rights Reserved.

DREAMWORKS  
PICTURES

AMBLIN  
ENTERTAINMENT

CW

united  
international  
pictures

PARAMOUNT  
PICTURES

Copyright © 2005 by Paramount Pictures and Dreamworks LLC. All Rights Reserved.





# ESTE VERANO NO TE QUEMES

## COMPRA

# Tarifa Plana

1 ALQUILER DIARIO DE VIDEOJUEGOS O PELÍCULAS  
sin recargo por retrasos

3 MESES DE  
Tarifa  Plana

POR SÓLO

99,99  
EUROS



ESTE  
REPRODUCTOR  
DE MP3 + RADIO



256 MB / USB DE CONEXIÓN DIRECTA / RADIO FM INTEGRADA / DISPLAY ID3 / GRABADORA DE VOZ

POR SÓLO

18,99  
EUROS

20 DÍAS DE  
Tarifa  Plana

Promoción Tarifa Plana Plus 3 meses + MP3 válida hasta fin de existencias: 5.000 reproductores de MP3. P.V.P. de la tarjeta 3 meses (93 días) + MP3: 99,99€. Tarjeta válida para 93 días desde la fecha de compra de la tarjeta y sólo en el establecimiento de adquisición de la misma. Promoción Tarifa Plana Plus 20 días: P.V.P.: 18,99€. Promoción válida hasta el 31/08/2005. La tarjeta será válida para 20 días desde su fecha de compra y sólo en el establecimiento de adquisición de la misma. Para ambas tarjetas (3 meses y 20 días): máximo un alquiler de DVD o videojuego diario por tarjeta y socio. Los alquileres sólo podrán ser utilizados por el mismo socio que realizó la compra. En el caso de realizar más de 1 alquiler, para el alquiler que se pagó en efectivo se aplicarán las condiciones estándar en cuanto a devolución y recargos. Una vez terminada la validez de la tarjeta volverán a aplicarse también las condiciones estándar en cuanto a devolución y recargos. El cliente deberá devolver, por tanto el producto alquilado antes de finalizar la validez de la tarjeta. Para realizar un nuevo alquiler será necesario haber devuelto antes el anterior. Para títulos en promoción serán aplicables las condiciones de devolución y características específicas para estos títulos. Los alquileres de videojuegos obtenidos a través de la tarjeta Tarifa Plana Plus no serán válidos para la acumulación de beneficios del programa Gameclub: 3 + 1 en alquiler, 1€ por cada alquiler, Prueba y compra. Promociones válidas sólo en tiendas de la península y no acumulables a otras promociones.

ZONA  
JUEGOS

BLOCKBUSTER

TODO lo que necesitas para  
JUGAR sin LÍMITES

BLOCKBUSTER



SI YA TE HAN MATADO  
**3 VECES**  
TE DAMOS UNA VIDA MÁS



GAMECLUB

ZONA  
JUEGOS

TODO LO QUE NECESITAS PARA JUGAR SIN LÍMITES

YA ESTÁS TARDANDO,  
**HAZTE SOCIO,**  
ES GRATIS

TE DAMOS 1 ALQUILER GRATIS POR CADA 3 ALQUILERES QUE REALICES. Si te haces socio de GAMECLUB® podrás tener alquileres gratis para jugar más barato y siempre con unas ventajas increíbles. ASÍ SIEMPRE SALDRÁS GANANDO. SÓLO EN BLOCKBUSTER®

Ver condiciones en tienda

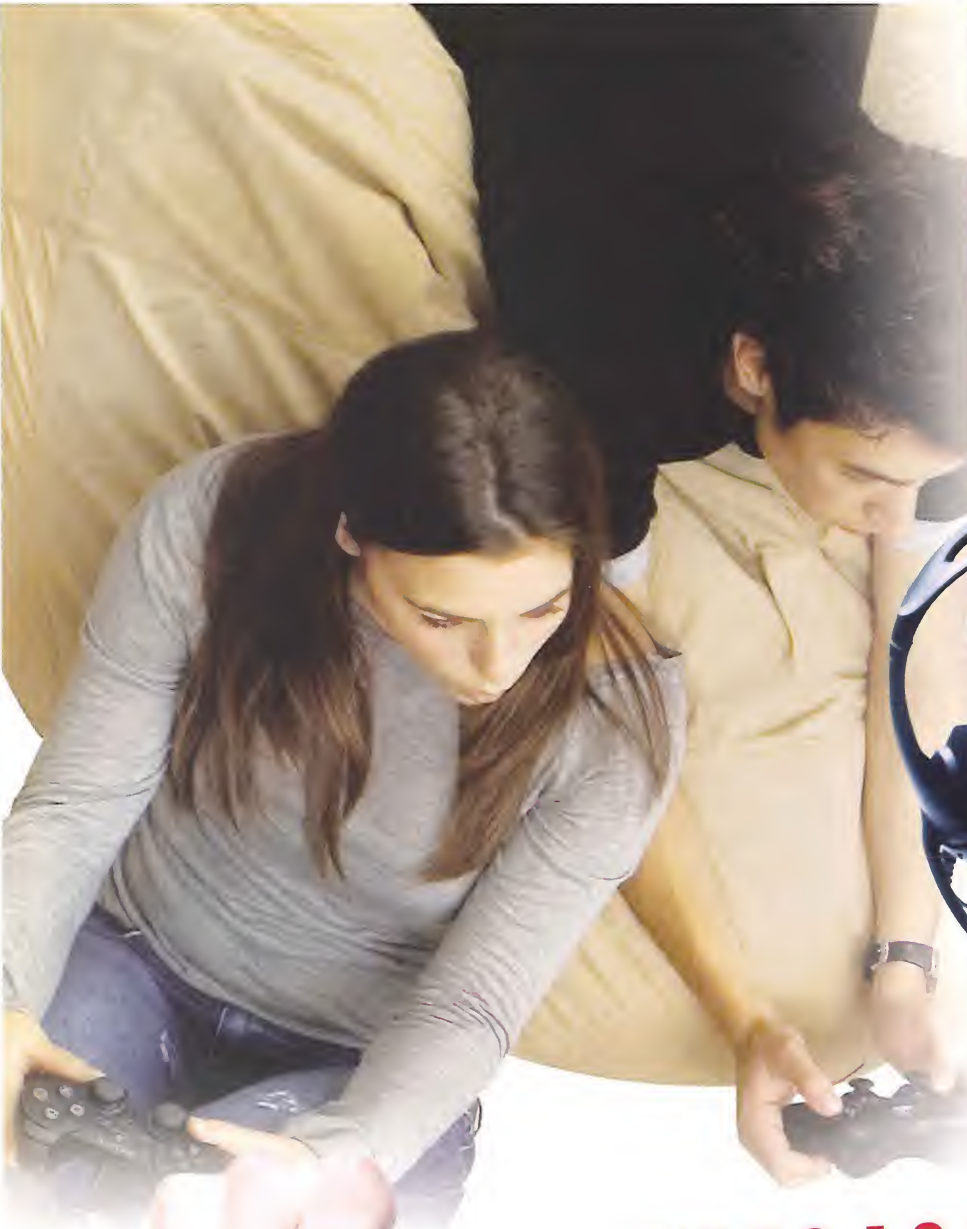
ZONA  
JUEGOS

BLOCKBUSTER

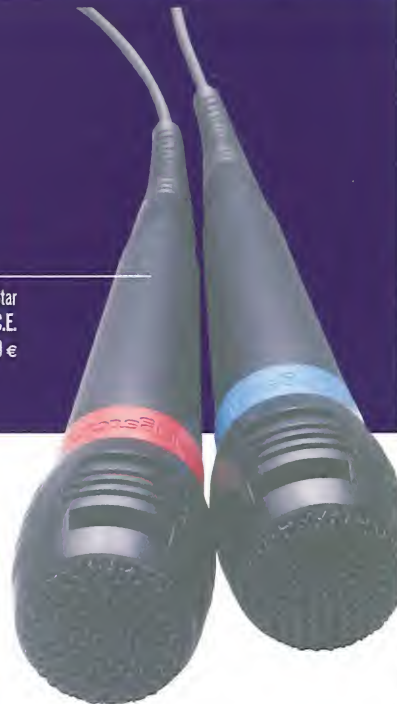
TODO lo que necesitas para  
JUGAR sin LÍMITES

BLOCKBUSTER®





Micrófonos SingStar  
SONY C.E.  
PVP-R.: 39,99 €



Headset USB  
SONY C.E.  
PVP-R.: 39,99 €

# TODO LO QUE NECESITAS PARA TU PSTWO

*Te descubrimos los accesorios más  
exclusivos y elegantes para el  
nuevo modelo de PlayStation 2*

## PSTWO

La versión plateada del modelo ultrafino de PlayStation 2 es la última incorporación a la familia consola de Sony C.E., con un compacto y estilizado diseño y un PVP-R. de 159,99 Euros.







Mando a distancia DVD  
SONY  
PVP-R: 19,99 €

# BAZAR

Los mejores periféricos para PlayStation 2



Memory Card  
SONY C.E.  
PVP-R: 29,99 €



## CONTROLADOR ANALÓGICO XS

Take 2 distribuye este mando de Joytech. Es el compañero ideal para PS2 gracias a sus reducidas dimensiones (un 50% más pequeño que el *DualShock 2*). Los *joysticks* analógicos se iluminan con un LED azul.



Mando Street Fighter  
Modelo Ryu, Ken,  
Chun-Li o Akuma  
VIRGIN PLAY  
PVP-R. unidad:  
29,95 €

## ¿QUIERES HACER VIDEOJUEGOS PARA PS2, PSP, XBOX, DS, etc.?

**Virtual Toys Games Art School** te ofrece la oportunidad de aprender Diseño, Modelado y Animación con los mejores profesionales de los Videojuegos. Con la posibilidad de hacer prácticas en los proyectos de Virtual Toys.

Titulaciones: **SENIOR 3D ARTIST** y **JUNIOR 3D ARTIST**

Próxima convocatoria: **Octubre 2005**

Información y Matrícula:

[www.virtualtoys.bz](http://www.virtualtoys.bz) ■ [vt@virtualtoys.net](mailto:vt@virtualtoys.net) ■ 91 676 76 06



VIRTUAL  
TOYS

GAMES ART SCHOOL



# BAZAR

LOS MEJORES PERIFÉRICOS PARA PLAYSTATION 2



## CÁMARA EYETOY SILVER SATIN

Para los afortunados que ya tengan una PS2wo Silver Satin o aquellos que estén pensando en comprársela ya, Sony C.E. ha puesto a la venta una cámara EyeToy que sigue la misma línea de diseño con elegantes tonos plateados por 39,99 Euros.

Controlador MORTAL KOMBAT  
Modelo Sub-Zero  
VIRGIN PLAY  
PVP-R.: 24,95 €



Controlador MORTAL KOMBAT  
Modelo Scorpion  
VIRGIN PLAY  
PVP-R.: 24,95 €

Bolsa de Transporte  
SONY C.E.  
PVP-R.: 29,99 €



Monitor LCD de  
8 pulgadas  
JOYTECH  
PVP-R.: 189,99 €







Controlador  
MORTAL KOMBAT  
Modelo Baraka  
PVP-R: 24,95 €



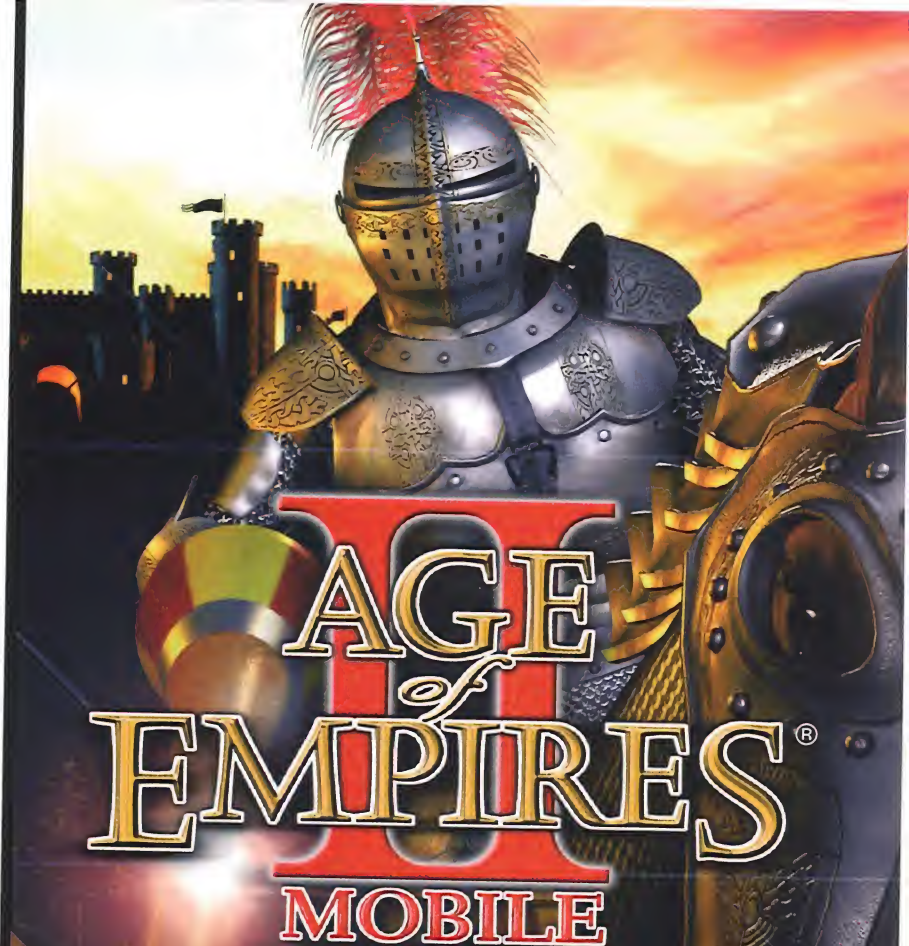
Bolsa de  
transporte para  
PS2  
JOYTECH  
PVP-R: 49,99 €

## ARCADE STICK

Virgin Play trae a nuestras fronteras un exclusivo controlador con motivo del 15 aniversario de la saga *Street Fighter*. Los que quieran rememorar en casa sus hazañas en las salas recreativas podrán adquirir este mando por un PVP-R. de 79,94 Euros.



Multitap para PS2  
(hasta 4 jugadores)  
SONY C.E.  
PVP-R: 19,95 €



¡Desafia los ejércitos de los  
mas grandes conquistadores  
de la historia!



Microsoft  
game studios

ENSEMBLE

[www.ageofempires2mobile.com](http://www.ageofempires2mobile.com)

¡2 opciones  
para descargar el juego en tu móvil!

Envía un SMS al 404 con el texto "descargar age2" y sigue las instrucciones.

Entra en

i-mode™ : emoción→videojuegos→In-Fusio play +  
emoción→videojuegos→aventura

Y ADEMÁS PARTICIPA EN UN  
**GRÁN CONCURSO**  
Y GANA 10 XBOX  
O UNO DE LOS 30 LOTES JUEGO PC + LLAVE USB

[www.movistar.es/emocion/juegos](http://www.movistar.es/emocion/juegos)

Movízate, juega donde quieras con In-Fusio!  
[www.in-fusio.com](http://www.in-fusio.com)



©2005 Microsoft. Todos los derechos reservados. Microsoft, el logotipo de Microsoft Game Studios, Age of Empires, Age of Empires 2 Gold Edition, Ensemble y el logotipo de Ensemble, son marcas o marcas registradas de la corporación Microsoft en los Estados Unidos y/o otros países y se utilizan bajo licencia. ©2005 IN-FUSIO

IN-FUSIO

Descarga 3€ (impuestos directos no incluidos)



*Tras la resaca provocada por el E3, parece que el panorama vuelve a la normalidad. Las novedades de este mes vienen marcadas por un componente tan importante, y a menudo, olvidado como es la originalidad.*

POR DANIELO



En cada uno de los niveles se nos exigirá que la esfera que hacemos rodar tenga un tamaño mínimo para poder pasar al siguiente





■ Los escenarios recrean todo tipo de localizaciones de nuestro planeta. Todos los elementos que allí encontremos serán susceptibles de formar parte de nuestra bola de objetos



COMPañÍA: NAMCO.  
DESARROLLADOR:  
NAMCO  
GÉNERO: PUZZLE  
LANZAMIENTO:  
7 JULIO 2005

# WE LOVE KATAMARI

LOCURAS MADE IN NAMCO

**E**l año pasado la compañía creadora del mítico *Pac-Man* hizo hablar a medio mundo de una de sus producciones más originales.

Katamari Damacy se convirtió, sin pretenderlo, en un juego de culto

alabado por la crítica internacional gracias a su delirante sentido del

humor y su original y adictiva mecánica. Empezando por lo primero, esta secuela sigue presentando un estrafalario plantel de personajes encabezado por el «Rey del Cosmos». Tras una noche de juerga, acaba con todas las estrellas y encarga a su hijo (el príncipe) que vuelva a poblar el cielo. Ahora, además,

contaremos con la ayuda de sus primos, cuyo diseño parece sacado del sueño más extraño. Pero donde reside su mayor baza es en su original jugabilidad. Visitaremos distintas partes del planeta

(desde una bulliciosa ciudad a una escuela) llenas de cientos de objetos y seres animados que deberemos ir recuperando. Para ello haremos que se unan a la bola que hacemos rodar con los dos sticks analógicos. Cuanto más crezca la esfera, mejor. Sobre el papel puede parecer absurdo, pero una vez que comencemos a jugar descu-

braremos que su aparente mecánica simple acaba por enganchar a cualquiera, algo parecido a lo ocurrido con los *Super Monkey Ball*. Ójala esta vez sí que llegue a Europa.

«CREAR LA BOLA MÁS GRANDE SERÁ NUESTRO PRINCIPAL OBJETIVO»



## EL PRÍNCIPE Y SUS PRIMOS

El juego también incluye diferentes modalidades para dos jugadores. A nuestra disposición, además del príncipe hijo del Rey del Cosmos, tendremos a sus primos, cuyo diseño es similar aunque cada uno cuenta con su propia personalidad. La primera de estas modalidades es la cooperativa, en la que deberemos coordinar nuestras fuerzas con un compañero, ya que cada uno controla una parte de la gigantesca esfera rodante. El otro modo se basa en la competición por conseguir superar en dimensiones al contrincante en un tiempo limitado.





COMPANÍA: TECMO  
DESARROLLADOR: TECMO  
GÉNERO: AVENTURA  
LANZAMIENTO: 28 JULIO 2005

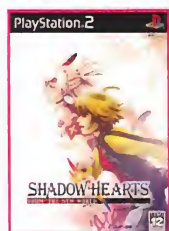
«REGRESA UNA DE LAS SAGAS MÁS TERRORÍFICAS»

■ El misterioso tatuaje que se extiende poco a poco por la piel de la protagonista es una de las claves

# FATAL FRAME ZERO

LA CÁMARA MÁS OSCURA

Una de las sagas más terroríficas de los últimos tiempos contará muy pronto con una tercera entrega. De nuevo entran en juego las apariciones fantasmales, mansiones abandonadas, el terror oriental que tan de moda está últimamente y el uso de una antigua cámara de fotos como único recurso para acabar con los espectros que encontramos. Una aventura en tercera persona que en esta ocasión sigue los pasos de una joven llamada Rei Kurosawa (nada que ver con el famoso director), que ve cómo su prometido fallece en un accidente de tráfico en el que ella conducía. Perseguida por la culpa entrará en un mundo onírico donde las pesadillas, fantasmas y un misterioso tatuaje la atormentarán.



COMPANÍA: ARUZE  
DESARROLLADOR: NAUTILUS  
GÉNERO: RPG  
LANZAMIENTO: 28 JULIO 2005

# SHADOW HEARTS 3

AVENTURAS EN EL NUEVO CONTINENTE

Con el subtítulo de *From The New World* nos llega la tercera entrega, esta vez de una serie de juegos de rol que hemos tenido la suerte de disfrutar en nuestro país de la mano de Midway y Virgin Play (esperemos que ahora ocurra lo mismo). El argumento da un giro radical para centrarse en la figura de un chico de 16 años que vive en Nueva York. Sin embargo, las principales señas de identidad de la saga, como los combates por turnos, transformaciones y demás seguirán presentes.



■ El «Anillo del Juicio» seguirá siendo la clave para vencer en los combates por turnos



## OTROS TÍTULOS



### ROBOTS A GO-GO

La mítica Irem se encuentra finalizando el desarrollo de *Bumpy Trot*, una mezcla de aventura y acción protagonizada por unos curiosos engendros mecánicos, y será distribuida por Sony.



### UNA ADAPTACIÓN MÁS

Bandai vuelve a la carga con la versión lúdica de uno de los mangas más populares en todo el mundo. Se trata de *Cowboy Bebop* y se plasmará en un juego de acción.



### LA MODA DE LOS RPG

Los personajes y la ambientación de la última entrega de *Suikoden* protagonizarán este nuevo juego de rol estratégico bautizado como *Rhapsodia* de Konami, que sigue la estela de *Disgaea* y demás.

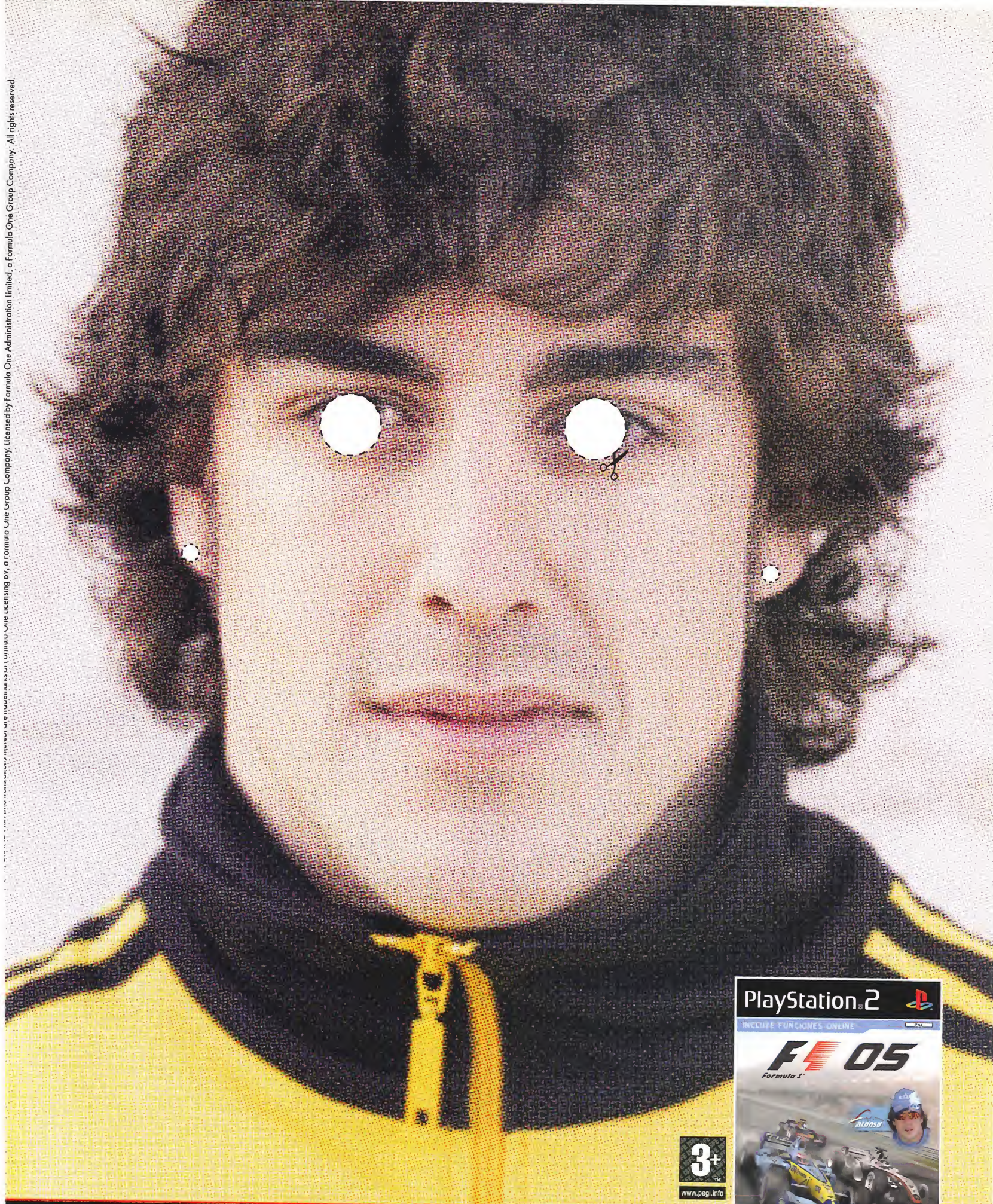


### CUENTOS DE LEYENDA

Namco ha revelado nuevas imágenes e información de la última entrega de su saga de RPG, *Tales Of Legendia*. Podremos vivir la aventura desde diferentes puntos de vista.



© 2005 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Formula One Administration Limited, a Formula One Group Company. Licensed by Formula One Administration Limited, a Formula One Group Company. All rights reserved.



# Cómo ser Fernando Alonso:

- OPCIÓN A:** Arranca esta página. Pégatela a la cara con el rostro de Fernando hacia afuera. Mira por los agujeros.
- OPCIÓN B:** Juega a Fórmula One 2005. El único juego oficial del Mundial de Fórmula 1 que incluye a Fernando Alonso en la actual temporada.

PlayStation 2  
[www.playstation-fl.com](http://www.playstation-fl.com)





### FAHRENHEIT

Una aventura que cuenta con todos los ingredientes de la mejores producciones cinematográficas, además de una jugabilidad innovadora.



### GETTING UP: C.U.P.

Marc Ecko presenta su primer videojuego: la historia de un artista de los «graffitis» en su lucha contra la autoridad represora.



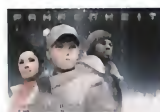
### EYETOY KINETIC

Desde los videos de Jane Fonda no habíamos quemado tantas calorías delante de la pantalla. Descubre el «simulador aeróbico» de Sony.

MUSASHI: SAMURAI L.....061  
PESADILLA ANTES DE N.....063  
COLOSSEUM: R.T.F. ....064  
BEATDOWN: F.O.V.....068

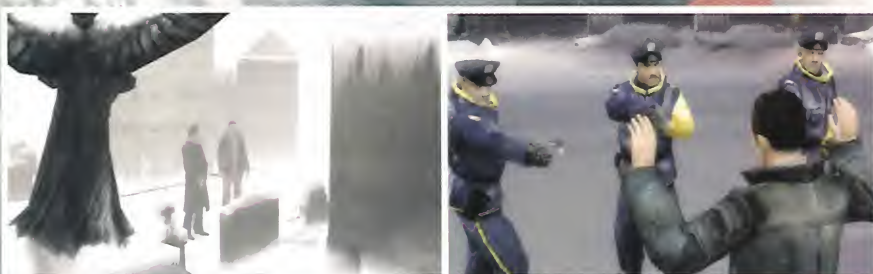
# FAHRENHEIT

*Un thriller psicológico de los que dejan huella*



COMPAÑÍA: ATARI  
DESARROLLADOR:  
QUANTIC DREAM  
DISTRIBUIDOR: ATARI  
PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA  
GÉNERO: AVENTURA  
FORMATO: DVD-ROM  
VERSIÓN: NTSC  
JUGADORES: 1  
FECHA DE APARICIÓN:  
OCTUBRE 2005

a tendencia hacia la homogeneidad es una característica intrínseca a la raza humana, incluso aquellos que pretenden desmarcarse del resto se asocian en grupos que tienen algo en común. En estos tiempos de globalización imperante, ni los desarrolladores de *software* lúdico se escapan a esta rígida ley en la búsqueda de «ganancias seguras»; el resultado, las apuestas de las compañías son cada vez menos arriesgadas. Por eso resulta gratificante que de vez en cuando aparezcan por la redacción títulos como *Fahrenheit*. Después de haber jugado dirigiendo el destino de Lucas Kane, nos hemos encontrado con una maravillosa mezcla de elementos típicos del género de aventura clásico y una novedosa forma de narración visual (que recuerda a la serie de TV 24) para contar la historia que, por cierto, *Quantic Dream* se ha asegurado de que sea realmente interesante. Ya el inicio del juego deja claro el estilo cinematográfico de *Fahrenheit* con una toma que se va acercando a Nueva York mientras se despliegan los títulos de crédito. Después, la acción se centra en los servicios de una cafetería. Allí, un hombre blandiendo



Después del crimen hay que esconder el cuerpo del delito



# PRETEST

Próximamente en PlayStation 2

un cuchillo se abalanza sobre otro asestándole puñalada tras puñalada hasta causarle la muerte. Cuando termina la secuencia todo queda en manos del espectador que sujeta el mando de **PlayStation 2**. Como en una de aquellas aventuras de antaño, la primera reacción será inspeccionar el sórdido escenario en el que nos encontramos. A partir de ahí las posibilidades son muchas y es una constante que se repite a lo largo del juego, nuestras decisiones pueden afectar hasta el final. Regresemos con el desolado protagonista, Lucas Kane, frente al cadáver de la desafortunada víctima. No sabe qué le ha conducido a cometer tan horrible acto, pero lo mejor que puede hacer es borrar el mayor número de pistas antes de regresar a la cafetería. Lucas puede esconder el cuerpo en una de las letrinas, limpiar con una fregona el rastro de sangre, lavarse las manos y la cara y esconder el arma homicida. Cuantas más huellas elimine, más tiempo tendrá a su disposición para escaullirse entre las moles de hormigón de la «Gran

## «QUANTIC DREAM RESCATA EL ESPÍRITU DE UN GÉNERO CLÁSICO»

Manzana». Pero hasta ahora sólo nos hemos ocupado del protagonista, porque el juego también cuenta con otros personajes a los que vamos a poder manejar. Aunque pueda parecer una contradicción, vamos a controlar a un asesino, a los policías que le persiguen e incluso a algún testigo. Dependiendo de cómo

juguemos nuestras cartas vamos a ser capaces de desvelar más o menos información para completar el misterioso *puzzle* que nos propone

*Fahrenheit*. Los más críticos seguramente se ceñirán a los aspectos puramente técnicos, y aún ahí

*Fahrenheit* tiene algo que decir.

Visualmente resulta refrescante pero sin llegar al preciosismo de otros juegos de primera línea, algo que por otro lado contribuye a que la atmósfera de la aventura sea más agobiante todavía, sobre todo junto a la banda sonora de Angelo Badalamenti (*Twin Peaks*, *Mulholland Drive*, *La Ciudad De Los Niños Perdidos*...). ■ **R. Dreamer**

## EL DURMIENTE

Lucas Kane es un hombre corriente que comete un asesinato sin saber ni cómo ni por qué. Es como si una parte de su ser estuviera poseída, mientras la otra se dedica a borrar las huellas de los crímenes cometidos. Sin duda, todo un reto.

ON

La historia es fascinante, resulta tan original como las técnicas visuales utilizadas para narrar los hechos de esta aventura de corte clásico

Con el ocaso de PlayStation 2 en el horizonte, quizá, y sólo quizá, podríamos haber esperado un apartado gráfico mucho más espectacular

OFF



La estética narrativa de las imágenes sigue un estilo muy parecido a la serie televisiva 24, dividiendo la pantalla en secciones







COMPañIA: ATARI  
DESARROLLADOR:  
THE COLLECTIVE  
DISTRIBUIDOR: ATARI  
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.  
GÉNERO:  
AVENTURA/ACCIÓN  
FORMATO: DVD-ROM  
VERSIÓN: PAL  
JUGADORES: 1  
FECHA DE APARICIÓN:  
OTOÑO 2005

Las peleas serán una constante, los rivales de Trane intentarán «pisar» todos tus graffitis



# GETTING UP

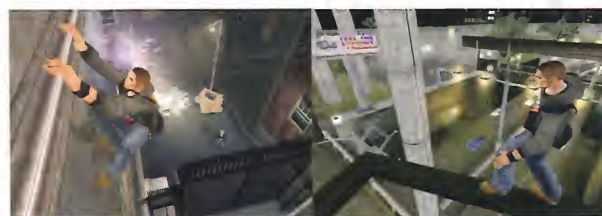
*La libertad de expresión es la ley que gobierna en PS2*

o es una moda es una forma de vida, de sentir y de expresarse. El *Hip-Hop* es un movimiento cultural que engloba todas las manifestaciones artísticas que pretenden reivindicar unos derechos, el derecho a ser persona. Sal a la calle, adéntrate por los barrios de *New Radius* y aprende las leyes urbanas. Por todas partes verás *Tags* (firmas con las que los «escritores» se dan a conocer), elaborados *graffitis*, *breakers* dándolo todo en el suelo frío y algún que otro coche acompañado de fuertes *loops* con una rotunda voz que parece rimar sus palabras. La *beta* que Atari nos ha facilitado tan sólo dispone de tres niveles, pero en ellos se respira este ambiente

de opresión y manifestación. Ayuda a Trane en su empeño de destronar a Gabe como el amo de la ciudad. Haz que su reputación crezca para que las tribus urbanas le respeten y veneren. Consigue que su arte sea idolatrado por todos y lucha contra aquellos que entorpezcan tu carrera como líder de *New Radius*. Estas son las premisas de *Getting Up*, un juego que ha sido tratado con mimo por los desarrolladores de **The Collective** bajo la atenta supervisión de Marc Ecko, un prestigioso artista gráfico muy vinculado a la cultura urbana. Nada menos que siete años ha sido el tiempo empleado por Ecko para elaborar el argumento, la historia de los personajes y el

## HISTORIA CON LICENCIA

Marc Ecko ha dedicado siete años en dar forma y vida a una reivindicativa historia basada en el arte del *graffiti*. Una manifestación perteneciente a la cultura del *Hip-Hop* que nació en los barrios marginales de Nueva York durante la década de los 80, y que en *Getting Up* se llaman *New Radius*.







entorno conceptual que rodea a **Getting Up**. Tal es así, que han participado más de 50 *graffiteros* para plasmar su sello de identidad en los escenarios del juego, raperos de elite hacen acto de presencia con sus prodigiosos versos (como *MosDef* que ameniza la pantalla de presentación de la *beta*). Y, por supuesto, no podían faltar los diseños de «ropa ancha» del propio Marc Ecko, que visten tanto al protagonista como a los personajes secundarios. La rebelde cultura urbana de principios de los 80 te embriaga nada más comenzar el juego. Una aventura que combina la acción, la lucha y el sigilo, y cuyo máximo objetivo es «pisar» los *graffitis* de otros, hacer pintadas en los sitios

más peligrosos y de mejor visibilidad, y desafiar a tu rival ya sea en combates cuerpo a cuerpo o en duelos artísticos. Así, en las tres fases a las que hemos tenido acceso, Trane tiene que plasmar su obra en los vagones de un tren, así como en diversos muros de la ciudad. Según vaya avanzando y haciendo *graffitis*, su estilo se irá perfeccionando hasta hacer firmas muy elaboradas y complejas. Trane dispone de un inventario con diversos utensilios (*sprays* para hacer «piezas», rotuladores para los «taqueos» o firmas, plantillas, pegatinas, rodillos...) y posee fuertes conocimientos técnicos de lucha callejera. Gráficamente, aunque tendrán que pulir ciertos aspectos



## TONY AGUILAR

¿Cómo te planteas un personaje como Gabe a la hora de interpretarlo?

Me gustaría primero poder escuchar la versión original para tener en cuenta el acento de Gabe, las palabras que utiliza y su jerga. La *beta* que me ha facilitado Atari aún no está acabada, así que esperaré a ver cómo ha sido doblado *Getting Up* en EE.UU. Me imagino que vendrá cargado de muchos *slangs* porque el juego es muy urbano.

¿Qué tiene en común Tony Aguilar con *Getting Up*?

La cultura del *Hip-Hop* siempre me ha interesado y la música es muy importante en este juego. He estado durante diez años presentando *La Ruta del Aguilar* en los 40, fue el primer programa a nivel nacional que se hizo sobre música negra. Además, he tenido muchos colegas *graffiteros*, sobre todo en mi época en Barcelona. Creo que mis gustos están muy en la línea de *Getting Up*.

El *Hip-Hop*, ¿una moda o un movimiento?

Es todo una cultura. Hubo una época que quisieron lanzarlo como una nueva tendencia, pero fue un error. Hoy en día sus tres manifestaciones, *Graffiti*, *Rap* y *Break-Dance*, se están asentando en nuestro país.

¿Esas manifestaciones aparecen en el juego?

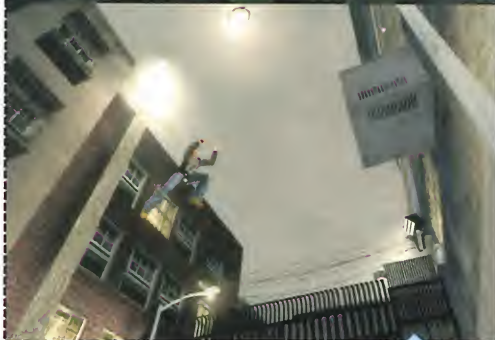
*Getting Up* se centra en el arte del *graffiti*, pero la música también tiene su cabida ya que en la banda sonora han participado artistas como *Linkin Park* y, por ejemplo, la versión española cuenta con las voces de J Mayúscula, el mejor DJ de *Hip-Hop* dentro de nuestras fronteras. Y, aunque no lo he visto, no me extrañaría que viniendo de Marc Ecko el juego incluyera alguna secuencia de gente bailando *Break-Dance*.

¿Crees que *Getting Up* puede hacer crecer la afición por la cultura del *graffiti*?

Por supuesto. Es evidente que es más difícil pintar un muro en la realidad que en el videojuego, pero a lo largo de la aventura se hacen tantos bocetos con diferentes técnicas que al final aprendes los conocimientos básicos del *graffiti*.







Cierta verticalidad reina en *Getting Up*. Tendrás que trepar por los edificios para dejar tu huella

ON

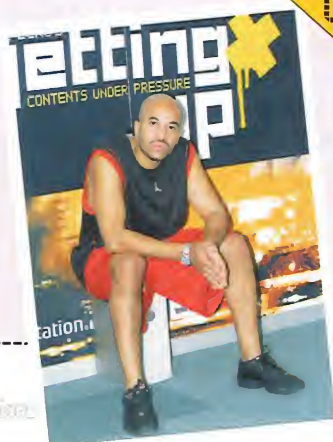
La cultura del Hip-Hop está muy bien reflejada en todas (o casi todas) sus manifestaciones. El doblaje al castellano de Jota Mayúscula y Tony Aguilar

La complejidad de algunas misiones (como la de los trenes) es algo elevada. Gráficamente quedan por pulir aspectos como su frame rate

OFF

## JOTA MAYÚSCULA

Su voz será la de Trane. Con un currículum envidiable, DJ y productor de incontables grupos y artistas del rap como *CPV* y La Mala Rodríguez, Jota Mayúscula se adentrará en la cultura del graffiti para encarnar al protagonista de *Getting Up*, quien reivindica a través de su arte la libertad de expresión y una buena reputación dentro de su ciudad.



Estéticamente recuerda a los barrios bajos de Nueva York de la década de los años 80



□ como texturas y *frame rate*, revela gran realismo en entornos, efectos de iluminación y movimientos de los personajes. Su estética evoca la edad dorada del *Hip-Hop*, como las peligrosas calles del *Bronx* de los años 80, con el espíritu moderno del movimiento (véanse los atuendos).

Asimismo, es de destacar el esfuerzo que Atari Ibérica está realizando para personalizar la versión española de *Getting Up*. Aún se está negociando, pero posiblemente se pudiera incluir como extra *jingles* de algún MC o DJ de nuestras fronteras. Y lo que sí es seguro, es que el popular presentador y locutor radiofónico Tony Aguilar se encargará del doblaje al castellano de Gabe, y Jota Mayúscula (toda

una leyenda dentro del *Hip-Hop* español) será quien de vida a Trane. Sin duda, todo un lujo para los amantes de esta cultura ya que podrán disfrutar en castellano del característico

argot de *graffiteros* y demás artistas del movimiento, ya que según Aguilar, *Getting Up* «al ser un juego muy urbano está cargado de slangs». El título, por lo que se puede ver en las tres fases, promete ser bastante completo pues aparte de la misión central, la exploración será fundamental para descubrir minijuegos y desafíos ocultos. Además, la oferta que dispondrá la aventura una vez finalizada no es nada desdeñable ya que *The Collective* está ultimando los once escenarios que ha diseñado para crear *New Radius* con alrededor de veinte niveles cada uno. ■ Anna

«CUANTOS MÁS GRAFFITIS REALICES MAYOR SERÁ TU PRESTIGIO EN NEW RADIUS»





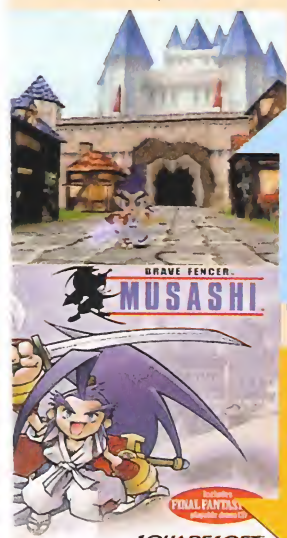
En cada una de las fases tendremos que enfrentarnos a un final boss



El estilo gráfico recuerda a las series de animación

## MUSASHI EN PSONE

En 1998 apareció en Japón y en los Estados Unidos un nuevo título de SquareSoft llamado *Brave Fencer Musashi*. Su divertido desarrollo cautivó al gran público, aunque buena parte de su éxito se lo debe a la demo de *FFVII* que incluía...



### ON

El estilo gráfico es bastante atractivo, y la mezcla de acción, plataformas y elementos de rol hace que sea adecuado para todo el público

Mucho nos tememos que no podrá competir en ningún aspecto contra otras producciones de la compañía mucho más ambiciosas

### OFF

# MUSASHI SAMURAI LEGEND

*Regresa el espadachín de Square Enix tras siete años*

Una de las últimas producciones de la ahora prolífica **Square Enix** ha sido este *arcade* de acción y plataformas que, curiosamente, ha debutado primero en los Estados Unidos y más tarde en Japón. Y aunque el título sea similar al del clásico de **PSone** de 1998, poco tiene que ver con él.

La historia arranca cuando la princesa Mycella invoca al mítico espadachín Musashi como la última esperanza para librar a su reino de la amenaza de una malvada corporación. En ese momento comenzará nuestra aventura, y seremos adiestrados en la lucha con dos espadas por un felino maestro. El estilo gráfico del juego hace buen uso de la técnica *cell-shading* para

ofrecer unos personajes muy cercanos al *cartoon* y unos escenarios muy coloristas, donde Musashi se moverá bajo una perspectiva en tercera persona situada detrás de su hombro. La capital del reino servirá de «base de operaciones» para el protagonista. Desde allí accederemos a los distintos niveles del juego, compraremos nuevo equipamiento y nos relacionaremos con los personajes que vayamos rescatando. Los sencillos combates con las dos espadas y las plataformas serán la base de la jugabilidad, aunque se incluyen algunos elementos originales. Por ejemplo, podremos ir aprendiendo determinadas técnicas de los enemigos y utilizarlas después. En algunas secuencias tendremos que llevar a cuestras a algún personaje mientras escapamos, ya sea a pie o en la potente moto del protagonista. ■ **Dani3po**



COMPANÍA:  
SQUARE ENIX  
DESARROLLADOR:  
SQUARE ENIX  
DISTRIBUIDOR: ATARI  
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN  
GÉNERO:  
RPG DE ACCIÓN  
FORMATO: DVD-ROM  
VERSIÓN: NTSC-USA  
JUGADORES: 1  
FECHA DE APARICIÓN:  
SEPTIEMBRE 2005

«EL JUEGO ES UNA DIVERTIDA MEZCLA DE ACCIÓN, PLATAFORMAS Y RPG»





# EYETOY KINETIC

*Di adiós a los michelines con este revolucionario juego*

No tienes tiempo para ir al gimnasio? ¿Te resulta muy caro contratar a un entrenador personal? **Sony** te propone la solución perfecta para que estés en forma, y va en serio. **EyeToy Kinetic** te hará ejercitar hasta el músculo más recóndito de tu cuerpo con una serie de ejercicios aeróbicos, de estiramiento, tonificación... e incluso te enseñará disciplinas tan relajantes como el *Taichi* o más enérgicos como el *boxing*. Tan sólo tienes que colocar la cámara **EyeToy** ajustando su posición de tal manera que en la pantalla del televisor aparezca no sólo las extremidades superiores, sino también las piernas (¡en este juego son fundamentales!). Tras un exhaustivo examen de tu condición física (deberás responder un test con preguntas como peso, edad, frecuencia con la que practicas deporte...), diagnosticarán cuál es tu estado para asignarte un nivel de entrenamiento. Después, Matt y Anna te propondrán una tabla de ejercicios que deberás realizar. Si no la completas tu puntuación será baja y por tanto no habrás quemado las calorías estimadas para conseguir la forma física deseada. Que tiemble Jennifer López, tus glúteos batirán récords. ■ **Anna**



COMPañÍA: SONY C.E.  
DESARROLLADOR: LONDON STUDIO  
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.  
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.  
GÉNERO: DEPORTIVO (EYETOY)  
FORMATO: DVD-ROM  
VERSION: PAL  
JUGADORES: 1  
FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2005

**ON**

La estrecha colaboración con Nike queda patente en el espíritu sano y deportivo del título. El planteamiento de las pruebas es muy efectivo

La buena colocación de la cámara EyeToy es fundamental (y difícil de conseguir) de lo contrario los ejercicios no serán eficaces

**OFF**

## MANTENIMIENTO

También hay ejercicios de suelo, como los duros y efectivos abdominales y abductores. Para realizarlos, simplemente fíjate en cómo realiza los movimientos tu monitor y trata de imitarle. Acabarás con piernas y abdomen de acero.

Los ejercicios para desarrollar abductores también son importantes



Evita que las esferas amarillas te toquen y golpea las que llevan palos rojos, realizarás espectaculares movimientos de kick boxing







Jack tendrá que localizar a todos los habitantes de Halloween Town: el doctor Finkelstein, lock, shock, barrel, el árbol de los ahorcados...



COMPANÍA: CAPCOM  
BUENA VISTA GAMES  
DESARROLLADOR: CAPCOM  
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS  
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN  
GÉNERO: ARCADE  
FORMATO: DVD-ROM  
VERSION: PAL  
JUGADORES: 1  
FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2005

## PESADILLA ANTES DE NAVIDAD LA VENGANZA DE OOGIE

*El mágico universo creado por Tim Burton, hecho juego*

Tras presentar el proyecto en sociedad en octubre ¡de 2003!, la idea inicial de **Capcom** era comercializar mundialmente **La Venganza De Oogie** el día antes de *Halloween* de 2004, pero al final sólo los japoneses pudieron llevarse a casa este *arcade* inspirado en la mítica película de animación de Tim Burton y Henry Selick. En **Capcom** tienen claro que sólo hay una fecha en el calendario para lanzar este título, por lo que en Occidente tendremos que esperar a la víspera del Día de Todos Los Santos para echarle la garra. La trama del juego arranca un año después de los sucesos narrados en la película. Oogie Boogie, el hombre del saco, ha regresado y, ante la ausencia de

Jack Skellington, se ha proclamado rey de *Halloween Town*. El rey calabaza no lo tendrá fácil para volver a traer la paz a su tierra. Oogie ha secuestrado a su novia Sally y ha aterrorizado al resto de habitantes del pueblo. Concebido como un *arcade* con toques de aventura, este juego enloquecerá a los fans del filme original, ya que reproduce con enfermiza fidelidad todos los personajes y escenarios de la película de Burton. De hecho, **Capcom** ha reclutado la participación de Deane Taylor, el director de arte del largo, para reproducir en **PS2** las siniestras calles de *Halloween Town*, y ha adaptado la música original de Danny Elfman, incorporándole nuevas letras. ■ **Nemesis**

ON

Su fidelidad respecto a la película es genial. Se ha incluido la música original de Danny Elfman, modificando la letra de algunas canciones

Los dos años de espera desde que se presentó el proyecto en Londres hasta el momento de verlo en las tiendas

OFF





Hay representaciones de grandes batallas de la historia



«TENDREMOS QUE APRENDER TÉCNICAS DE COMBATE Y MEJORAR LAS ARMAS»



COMPANIA: KOEI  
DESARROLLADOR: KOEI  
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY  
PAIS DE ORIGEN: JAPON  
GENERO: LUCHA  
FORMATO: DVD-ROM  
VERSION: PAL  
JUGADORES: 1  
FECHA DE APARICION: SEPTIEMBRE 2005

## COLOSSEUM ROAD TO FREEDOM

Los que van a morir... harán todo lo posible por evitarlo

os juegos inspirados en las hazañas de gladiadores no tenían demasiada representación en **PlayStation 2** hasta hace unos meses, pero, afortunadamente, todo indica que esa tendencia va a cambiar. Después de *Shadow Of Rome* de **Capcom**, llega ahora este interesantísimo *Colosseum Road To Freedom* de **Koei** y **Virgin Play**. Se trata de un juego de lucha en el que deberemos ir formando a nuestro gladiador adiestrándolo en diferentes aspectos, tanto en técnicas de combate como a nivel físico. Aprender a atacar o defenderse, ejercicios físicos para fortalecernos o lograr la alimentación más adecuada a nuestras necesidades, son algunas de las muchas cosas a tener en cuenta. También resultará crucial las armas y las protecciones que, además de poder conseguirse en los combates, podremos mejorar o comprar al comerciante de turno. Aunque la supervivencia del prota-

gonista es el argumento principal del juego, el objetivo será siempre comprar nuestra libertad. Para ello, deberemos ganar el mayor número de duelos posibles y ascender progresivamente hasta alcanzar la categoría de gladiador. Duelos individuales, pruebas de supervivencia, batallas por equipos, representaciones de hechos históricos o luchar contra las temidas fieras, son algunos de los retos contra los que prepararnos. Con unos gráficos cuidados, animación realista y una jugabilidad muy a la japonesa, *Colosseum Road To Freedom* es de esos juegos que gusta ver y, sobre todo, de los que nadie suelta el mando. Hay dos grandes modos de juego, Historia y Arena, y en ambos disfrutaremos de lo lindo aunque es más interesante y duradero el primero. Para conseguir la libertad hay que ser un auténtico gladiador y también bastante avisado a la hora de manejar nuestras finanzas. El «Tuning de armas» está bien... pero si nos excedemos no seremos nunca libres. ■ **De Lúcar**



### HOMBRES VS. BESTIAS

Uno de los momentos más interesantes del juego son los enfrentamientos con bestias. Tigres, toros o elefantes nos van a poner las cosas difíciles. Contaremos con la ayuda de dos gladiadores.

**ON**

La lucha tiene intensidad y hay que estar muy despierto para no ser pasto de los buitres. Lo de potenciar armas y habilidades, genial

Aunque la inteligencia de los rivales no está demasiado lograda, creemos que es la única manera que han encontrado de igualar las fuerzas

**OFF**



"Creo que estamos ante algo que volverá a  
definir el género del survival horror."

*Premio al juego más esperado de 2004 - IGN*

"Call of Cthulhu nos infundió  
un terror reverencial."

*Premio al mejor de la feria E3 - Gamespy*

"Bethesda vuelve a abrir camino,  
y de qué manera, en el mundo de los juegos."

*- ActionTrip*

# CALL of CTHULHU

*Dark Corners of the Earth*



8+  
pegi.info

PlayStation 2



Bethesda  
SOFTWARES  
a ZeniMax Media company



Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. © 2005 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media Inc. company. Distribuido bajo licencia de Headfirst Productions Ltd. Call of Cthulhu es una marca registrada y/o una marca comercial de Chaosium Inc. Bethesda Softworks, ZeniMax y sus logotipos son marcas comerciales registradas de ZeniMax Media Inc. 2K Games es una empresa sucursal de Take-Two Interactive Software, Inc. 2K Games y el logotipo de 2K Games son marcas registradas de Take-Two Interactive Software. "PlayStation" y el logo de la familia "P S" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox y los logotipos de Xbox son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation de los EE. UU. y/o de otros países y se utilizan con permiso de Microsoft. Los demás productos o nombres de compañías a los que se haga referencia pueden ser marcas comerciales de sus correspondientes propietarios. Reservados todos los derechos.



**POL14** MAS UN ESPACIO  
Y UNA PALABRA 7808  
BADA YU DISCUEÑA AI



TOP

53731	metal Gear Solid 2
53732	Darth Vader/Martha Imperia
54067	E! Xoristria
54436	Centenario Real Madrid
54937	Billi - El Sibillido
54860	Fly on the wings of love
52984	Paquito El Chocaterero
54437	El Chocatero
53733	Kingdom Hearts
50044	Rocky
50023	Austin Powers
50051	Top Gun
50091	20th Century Fox
53809	Final Fantasy
53809	Quadrant
53809	Avengers 2003
55562	A toda media
54290	To Zanikarand
54329	Mazinger Z
54272	El Padrino
54692	Razca y pica
54784	El bueno, el malo y el feo
54784	El Chocatero
54320	Alerts
54360	SWAT - Hombres de Harro
54489	BS segadores
54626	Cafe del mar
55303	Caminando por la vida
55630	Yo soy tu mundo
55630	Yo soy tu mundo
54707	CS: Legends
54707	Smells like teen spirit
55279	Candy Shop
54480	Sexo en Nueva York
54480	Accidentalmente Involuntario
55083	No hay quien viva
54480	Zelika
50174	Expediente X
50174	Dolores Se Llamaba Lola
52652	Fiesta Pagana
<b>Notas</b>	
55378	El negro
55379	Lo que tu quieras soy
55380	La guerra
55381	Long time coming
55382	1m2
55415	A la hora de amor
55416	Pokito a pokito
55417	Punto y aparte
55418	Indespetido
55352	Speed of sound
55414	Otro sentir tu cuerpo

85413 Pegate  
 85414 Cruzando mirada  
 85415 Mujer  
 85416 guess who's 'back Pa  
 85409 Pa' Tisobolo  
 85408 Pa' Tisobolo  
 85412 Fiesta  
 85405 Para mi barrio  
 85406 Rompe cinta  
 85404 Ya no me llamas  
 85403 Dejarte notar (Mad p  
 85402 Suena el timbre  
 85401 Caca bichitos  
 85400 La hebilla  
 85399 Gasolina Radio ch' biles  
 85398 Sueñen los bandos  
 85397 Duro  
 85396 Bailaron un Inocente  
 85395 Mallen  
 85394 Toma toma  
 85393 Let me love you  
 85345 What you're 'made of  
 85346 Fight of Icarus  
 85347 Bring 'Your Daughter'  
 85348 I'm a Soldier  
 85349 Can I Play With Madnes  
 85350 From The City Men Do  
 85353 The Evils to Berlin  
 85354 Jesus of suburbia  
 85356 Daughters  
 85357 Real to me  
 85358 Open your eyes  
 85359 Disappear  
 85367 En mi caminar  
 85368 Es mejor comine  
 85369 Oue a little bit  
 85370 Hold me  
 85371 You and me

80014	James Bond
80017	La familia Munster
83838	Negrito del Cíbico
80151	Buffy Cazavampiros
80285	Charlie's Angels
80249	This is Hollywood
83901	Zorba el griego
84696	7 vidas
83866	Bajo del mar
84936	Kill Bill
80249	Scar Wars
80195	Futurama
80195	Angel
<b>MUSICA TECNICA</b>	
80093	Equador
85048	Enjoy the silence 2004
85027	Radiance
83814	Satisfaction
80056	Insomnia
84605	Shin chan dance
85172	The sound of San Francisco
85238	Four to the floor
85212	The world is mine
85212	I Will Survive
84203	Dos gardenias
81664	Children
85285	Adagio for strings
84975	Call on me
85168	Hey boy, hey girl
84762	Infected
84201	Voglio vederti danzare
<b>COMEDIAS</b>	
85302	La tortura
85230	La camisa negra
85230	Noches de bohemia
85069	Antes muerta que sencilla

85291 La palabrata  
85103 Balla moreña  
85319 Princesas  
85313 Yo paso del amor  
84918 En casa y ven  
84904 Hablando en plata



84295 Hikari  
84316 Suteki da me  
84289 Zenshuku na tenshi ni  
tsukushi hito no namida  
84330 1/50 Junjuri na ka  
84278 Head shi da  
Jenova  
84269 Eyes on me  
84347 Opening  
84307 Tokimado no doukas  
Opening  
84277 Attack on doleat  
84303 Jijakku ni saseranda  
Platinum  
84334 Heart of the sword  
84335 Opening  
84333 Duboku  
84337 Sobakusa  
84351 Ryogata  
84276 Catch you catch me  
84317 I'm in al way  
84279 I wish  
84312 Inthro  
84291 Battle  
84340 Moonlight Densetsu  
84305 Little girl ga yaru  
84306 Yakuomo wa iranai  
84272 Bakamushi garden

843431	Kommi Sussner food
84282	The gold saucer
84273	100 mph
84670	Go for it
84652	Traverse town
84284	Missto
84308	Silence before the str
84291	Tobira o akete
84352	Geld Teigoku kagedi
84299	Laputa
84353	Millennium fair
84285	Opening
84288	The republic of Baste
84270	Groovy
84318	Fiddle of chococho
84331	intro
84339	I am a pioneer
84294	Opening
84293	Osaka ke chococho
84665	Welcome to wonderl
84338	Osorne no policy
84271	Battle in the dungeon
84344	Tears
<b>VIDEOHEADS</b>	
83750	Super Mario Brothers
83732	Mortal Kombat
83714	Street Fighter
83700	Crash Bandicoot: Wan
83556	The Hedgehog
83733	Resident Evil 2
83711	Super Mario 1
83757	Sonic The Hedgehog
83753	Tetris
83712	Super Mario 2
83716	Tomb Raider 3
83726	F-Zero
83702	Gran Turismo

83741	Donkey Kong Country
83758	Puzzle Bobble
80084	Time to Fight
83765	Ghouls and goblins
83777	Final Fantasy 2
83752	Tetris
83763	Crono Trigger
83743	Doom
83742	Donkey Kong Country 2
83755	Sonic The Hedgehog
83720	Super Mario Brothers 3
83725	Space Harrier
83727	Commando
83657	1942
83771	Final Fantasy 2
83703	Duke Nukem
83736	Doom
83762	Pac Man
83748	Dr Mario
83695	Alone in the dark
83688	Bruce Lee
83730	Gauntlet
83775	Final Fantasy 3
83766	Final Fantasy 3
83715	Sim City
83692	Bomb Jack
83698	Boulder dash
83779	Final Fantasy 3
83760	Space Harrier
83769	Final Fantasy 1
83715	Synphon Filter
83691	Rodland

**KANINE FUTROL**

82172	Barcelona
83188	Real Madrid
82123	Athletic De Bilbao
	Atletico

**7494**

FOP 3121

**www.MOVIEUNIVERSO.COM**

LA MARCA QUE TE DA CALIDAD Y SERVICIO PARA TU MOVIL

**SI QUIERES TENER EL TOP DE JUEGOS MÁS NOVEDOSO ENVÍA TOP AL 5477**

# FONDOS ENVÍA

# MM565

**+ UN ESPACIO  
Y EL CODIGO  
DE TU IMAGEN AL**

7808

**ej: MMS65 37030 (imagen Shin Chan) al 7808**

**o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90**

## NOVEDADES



**TOP**



**Llamanos!!!**  
**Atención al cliente**  
**Tel: 902 01 30 16**  
**Horario de atención al cliente**

© 2003 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries; Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Speed Devils, Megamatrix Chronicles, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment Inc. in the US and/or other countries; Bubblez 3D and Bubblez 3D: Raven Shield are trademarks or registered marks of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Under license by Ubi Soft Entertainment Inc., all rights reserved. True Crime © 2003 Activision, Inc. All Rights Reserved. Prince of Persia and Prince of Persia The Sands of Time are trademarks of Jordan Mechner used under license by Gameloft. Based on Jordan Mechner's movie game "Prince of Persia: The Sands of Time". TM & © 2003 Ubisoft Entertainment Inc. In the US and/or other countries. Activision is a registered trademark and True Crime is a trademark of Activision, Inc. and its affiliates. Deus Hunter © 2004 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. Copyright © 2002 Sonnet Inc. All rights reserved. L'ERGO VACCA OFFICIAL ACA 2004-2005 ES PRODUCTO LICENCIADO POR LA COMISIÓN DE REGULACIÓN Y CONTROL DEL JUEGO CASINO EN EL ESTADO DE CALIFORNIA. El juego de cartas se juega en un salón de juegos y no puede jugarse fuera del mismo. No es una actividad deportiva ni recreativa.  
L'EAPACO - UNA DESCRIPCION DE LO QUE QUÉREAS AL TATTO. \*Pecio maso 1,2 c.m.; hembra Mover 1,2 m.; hembra Amena y Valerosa \*Pringo maximo 698 / 156 t.r. / 1,357 c.vt.cAdpt. Comen 411931 - 411003 Sevilla Numero de atencion al cliente 902 30 10 16 Los datos obtenidos entrarán en su base de datos estadística para fines comerciales.  
El producto Polistireno, Jugador 1 y jugador 2 son marcas registradas por sus dueños Logos y los sellos condecorados con un solo mensaje. Así como información numérica en el campo de configuración QTCN y la marca de operador de longitud. Protección de datos legal. \*PECIO MASO



# JUEGOS

ENVÍA

# JAVA47

+ UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU JUEGO AL

# 7808

o si lo prefieres puedes llamar al **806 41 69 96**

**CONECTA Y EMPIEZA A BAJAR CONTENIDOS YA!**

Envía **CONFIG2** AL **7808**

<http://www.juegosjava.com>

**TOP**

**NOVEDADES**

**LO+PEDIDO**

**EXCLUSIVOS**

**Y MUCHOS MÁS**

# SONIBROMAS

ENVÍA

# POL48

+ UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU SONIDO AL

# 7808

o si lo prefieres puedes llamar al **806 41 69 90\*** \*solo para codigos numericos

**Divertete con tu móvil decargando una sonibroma o sonido**

**TOP SONIBROMAS**

- 7723 Formula 1
- 7721 Mensajeeeeeeeeee
- 7718 Darth Vader
- 7739 Tienes un mensaje nuevoooooooo
- 7740 Coge el telefonoooo
- 7728 Coge el telefono que esta sonando
- 7743 Gallina Imitando Formula 1
- 7736 Es increíble que te suene el movil
- 7716 Doctor Maligno
- 7718 Españoles Franco ha muerto
- 7716 Tienes un mensaje nuevo
- 7727 Manolo cabeza webó
- 7711 Bebe gracioso
- 7776 Que pasa neeeeeeeeeeng!
- 7749 Risa bebe
- 7776 Torrente

**SONIBROMAS**

- 7714 Te llama la guardia civil
- 7725 Uuu que es etó?
- 7731 Coge que te voy a dar dos yoyas
- 7740 Trata de arrancarlo Carlos
- 7743 Osea te coje el telefono
- 7739 Te estas haciendo una manollita?
- 7784 Richard coge el telefono que viene el payo verde
- 7731 Aznar
- 7712 Es tu jefe no lo cojas
- 7712 Coge alguien me coja!
- 7718 Vaa tia vaa
- 7714 Descuelga cobarde
- 7728 Coge el telefono
- 7729 Esta sonando mi telefono
- 7773 Que pasa nen?
- 7721 Cogelo
- 7776 Como el lulismo no se enterá
- 7749 Por dros trata de cogelo
- 7736 Que poderío tengo
- 7716 R2D2

**SONIDOS REALES**

- 7729 Esta sonando mi telefono
- 7718 Harley Davidson
- 7711 Bebe gracioso
- 7701 Risa de Thriller
- 7702 Erupto bruto
- 7717 Musica del No-do
- 7700 20th Century Fox
- 7703 Burro
- 7708 Chimpacé excitado
- 7708 Peto
- 7717 Gattito
- 7710 Tocu militar
- 7711 Imitando sonido movil
- 7701 Cristal que se rompe
- 7700 Sonido THX
- 7704 Gallo cacareando
- 7718 Tirando de la cadena del vater
- 7704 Caballo relinchando
- 7701 El bueno, el malo y el feo
- 7707 Gallo
- 7706 Gato enfadado
- 7703 Gemidos
- 7708 Lobo

**SONIBROMAS**

- 7714 Te llama la guardia civil
- 7725 Uuu que es etó?
- 7731 Coge que te voy a dar dos yoyas
- 7740 Trata de arrancarlo Carlos
- 7743 Osea te coje el telefono
- 7739 Te estas haciendo una manollita?
- 7784 Richard coge el telefono que viene el payo verde
- 7731 Aznar
- 7712 Es tu jefe no lo cojas
- 7712 Coge alguien me coja!
- 7718 Vaa tia vaa
- 7714 Descuelga cobarde
- 7728 Coge el telefono
- 7729 Esta sonando mi telefono
- 7773 Que pasa nen?
- 7721 Cogelo
- 7776 Como el lulismo no se enterá
- 7749 Por dros trata de cogelo
- 7736 Que poderío tengo
- 7716 R2D2

**SONICCLIPS**

ENVÍA

**SONICCLIP15**

+ UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU SONICCLIP AL

**7494**

**MALENA GRACIA -BOMBON LATINO-**

Código: 3456

**KYLIE MINOGUE -CHOCOLATE-**

Código: 3472

**Y muchos más**

- Maria Isabel 3457
- Nector & Tito 3455
- Malena Gracia 3456
- David Bisbal 3471
- Kylie Minogue 3472
- Bebe 3473
- Cameia 3462
- Bustamante 3463
- Don Omar 3466
- Merche 3454
- Depeche Mode 3463
- Las Supremas de M. 3462
- Santa Fe 3468
- Robbie Williams 3459
- Daddy Yankee 3471
- Angel Lopez 3472
- Kylie Minogue 3467
- Nicky Jam 3460
- Carlinhos Brown 3471
- David Bisbal 3470
- Aventura 3468
- David Civera 3469
- Kate Ryan 3465

**X MESSENGER**

ENVÍA **JAVA33**

+ UN ESPACIO + **2269** AL **7808**

**Tu messenger en tu móvil!!**

**Ya puedes chatear con tus amigos del messenger por el móvil**





COMPANÍA: CAPCOM  
DESARROLLADOR:  
CAPCOM STUDIO#1  
DISTRIBUIDOR:  
ELECTRONIC ARTS  
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN  
GÉNERO: BEAT'EM-UP  
FORMATO: DVD-ROM  
VERSION: NTSC  
JUGADORES: 1-2  
FECHA DE APARICIÓN:  
SEPTIEMBRE 2005

«EN EL JUEGO  
SERÁ TAN  
IMPORTANTE  
SABER  
LUCHAR COMO  
IR DE  
COMPRAS»

# BEAT DOWN FIST OF VENGEANCE

Capcom presenta el primer beat'em-up metrosexual

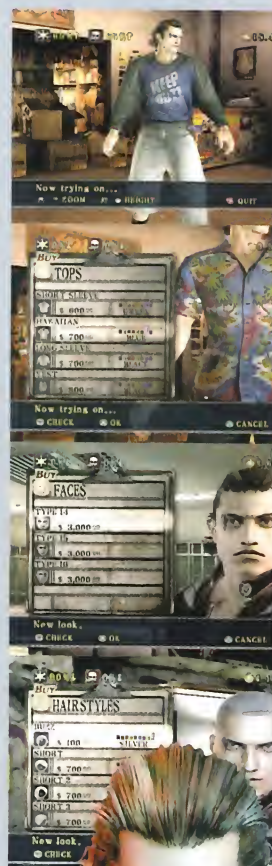
El género de la lucha callejera, conocido entre los angloparlantes como *Street Brawl*, ha estado prácticamente olvidado durante una década, enterrado bajo el dominio de los beat'em-up *One-On-One* (*Mortal Kombat*, *Tekken*, etc.). Pero las modas van y vienen, y como pueden testificar los asistentes a la última feria E3, el género que acogió en el pasado títulos tan memorables como *Final Fight*, *Double Dragon* o *Streets Of Rage* está a punto de resucitar con fuerza gracias a media docena de títulos de diversa procedencia. Y entre ellos destacan dos producciones Capcom, uno es *Final Fight: Streetwise*. El otro es este *Beat Down: Fist Of Vengeance*, un *Crime Action Game* (en palabras de su productor, Tatsuya Minami) en el

que será tan importante combatir en las calles como cambiar de aspecto. Minami, responsable del Studio#1 de Capcom y productor de las sagas *Ghosts'n Goblins*, *Megaman* y el reciente *Haunting Ground*, ha querido crear un beat'em-up distinto, una historia de venganza entre clanes criminales ambientada en los bajos fondos de una ciudad llamada Las Sombras. Tras elegir personaje entre cinco opciones posibles (Raven, Jason G, Gina, Lola y Aaron), el jugador debe enfrentarse a los sicarios de su antigua banda y a las fuerzas policiales, mientras va ganando poder y enemigos. Con su cabeza bajo precio, la única forma de pasar desapercibido entre las calles de Las Sombras (y no caer en una pelea tras otra) es cambiar regularmente de



## ¿NECESITAS UN CAMBIO DE IMAGEN?

Para rebajar en nivel de alerta y no ser tan fácilmente detectado por la policía y gánsters rivales tendrás que cambiar tu aspecto constantemente. Para ello tendrás que comprar ropa, combinarla, cortarte el pelo, tatuarte e incluso recurrir a la cirugía estética.





ropa, e incluso recurrir a la cirugía estética para modificar los rasgos de tu personaje. Antes de llegar a ese extremo, habrás tenido que visitar multitud de tiendas, donde comprar ropa de todo tipo, camisas o sudaderas, pantalones, zapatos... Como en *Grand Theft Auto*, un marcador (en este caso dos, uno para la banda contraria y otro para la policía) marcará el grado de peligro. Un 100% significa tener al barrio entero pisándote los talones, ser reconocido por cualquiera. Al menos no estarás solo. Podrás pedir ayuda a otros repudiados de tu antigua banda (por teléfono o visitando sus territorios), o bien reclutar por la fuerza a aquellos a los que derrotes en pelea. Hasta dos personajes más se unirán a ti, participando en multitudinarias reyertas contra otros tantos luchadores en los que la única regla es salir vivo. Botellas, barras de hierro, cuchillos... cualquier arma es válida para conseguir la victoria. Según el propio Tatsuya Minami, que

estuvo en Madrid presentándonos el juego en persona, el objetivo de *Beat Down* es convertirse en un «cool gángster», un tipo tan canalla como elegante en el vestir, o una reina de los bajos fondos. Porque entre los cinco criminales seleccionables del título se

## «TRAS AÑOS DE OSTRACISMO, EL GÉNERO DE PELEAS CALLEJERAS REGRESA»

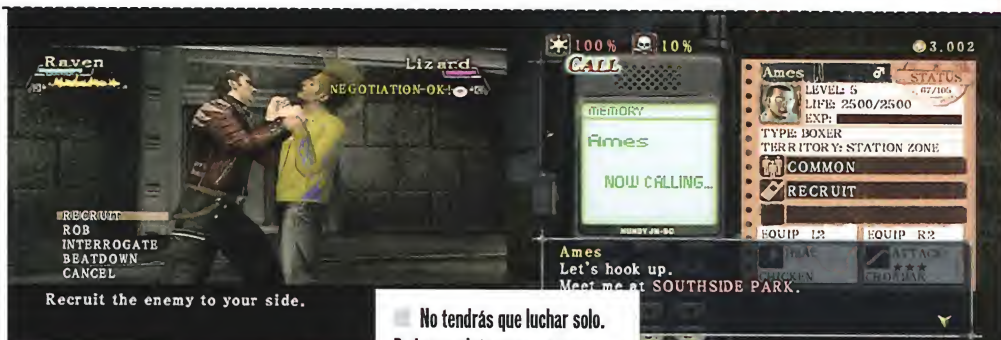
encuentran dos mujeres de armas tomar. La elección inicial de personaje, unido a las múltiples decisiones que tendrá que tomar el jugador convierten a *Beat Down* en uno de los *beat'em-up* más abiertos de la historia. Una original variante al clásico desarrollo «Yo Contra el Barrio» que será la cabeza de lanza del ejército de *Street Brawl* que irrumpirá en el mercado en septiembre. *The Warriors* (Rockstar) y *Urban Reign* (Namco) están a la vuelta de la esquina, por no hablar de la recuperación del *Final Fight* original, dentro del futuro *Capcom Classics Collection*. ■ **Nemesis**

ON

Las peleas callejeras estilo *Final Fight* vuelven con fuerza, y *Beat Down: Fist Of Vengeance* es sólo la punta de lanza

La necesidad de ir de compras y combinar ropa (camisa, cinturón, pantalones, zapatos...) resultará algo carpante a muchos usuarios

OFF



No tendrás que luchar solo. Podrás reclutar compañía por teléfono... o por la fuerza



En *Las Sombras*, la única forma de hacer amigos es «plancharles» antes la cara. Después de la paliza, estos dos serán inseparables







PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET USB CALIDAD DE LA CONEXIÓN: BUENA NÚMERO DE JUGADORES: 2-10 MODALIDADES ON-LINE: 1

SALA DE JUEGOS XBOX360 F1 05

EQ	Equipo	Esquema	Esquema	Equipo	Esquema
1	Williams	Equipo	Esquema	Williams	Esquema
2	McLaren	Equipo	Esquema	McLaren	Esquema
3	Renault	Equipo	Esquema	Renault	Esquema
4	Ferrari	Equipo	Esquema	Ferrari	Esquema
5	Toyota	Equipo	Esquema	Toyota	Esquema
6	BMW	Equipo	Esquema	BMW	Esquema
7	Red Bull	Equipo	Esquema	Red Bull	Esquema
8	Honda	Equipo	Esquema	Honda	Esquema
9	Super Aguri	Equipo	Esquema	Super Aguri	Esquema
10	Minardi	Equipo	Esquema	Minardi	Esquema

Envía un mensaje de texto a todos los jugadores de esta partida.



# 

Sony crea el modo On-line para la F1 que esperábamos

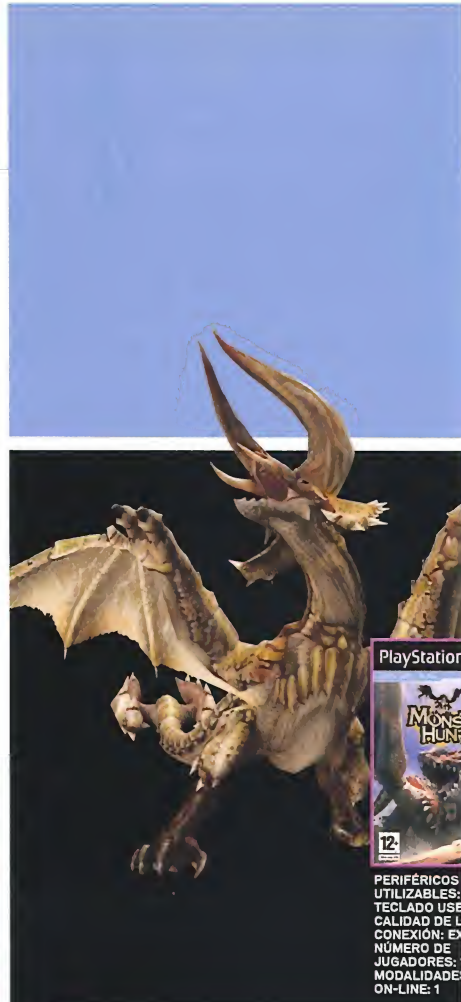
Debido, suponemos, a una cuestión de tiempo, el modo On-line de la anterior entrega de la saga de conducción de Sony se quedó en una simple competición por superar el mejor tiempo de cada circuito. Aunque, ya metidos en el «mono» de competición, el modo se tornaba de lo más divertido, siempre se echaba en falta la emoción de competir contra otros vehículos. Ahora, con más tiempo, Studio Liverpool ha incluido el modo On-line que todos esperábamos, en el que un máximo de diez jugadores pueden competir simultáneamente en cualquiera de los circuitos reales del título. En el lobby de cada carrera creada podremos comunicarnos con los demás corredores a través del Headset, cambiar nuestro equipo, nacionalidad y color del casco y, en el caso de haber hecho una partida, seleccionar el nivel de ayuda a la conduc-

ción que queremos activar durante la carrera. La conexión con el lobby y los demás jugadores se hace muy rápidamente, aunque durante la competición, y dependiendo de la calidad de la conexión de los demás corredores, es muy probable que veamos parpadear algún vehículo, desaparecer o pasar a una velocidad absurda junto a nosotros, algo que difícilmente empaña el sobresaliente apartado gráfico del juego, que no se ve afectado en absoluto por la conexión a Internet. ■ Doc

### ON-LINE

PUNTUACIÓN OFICIAL

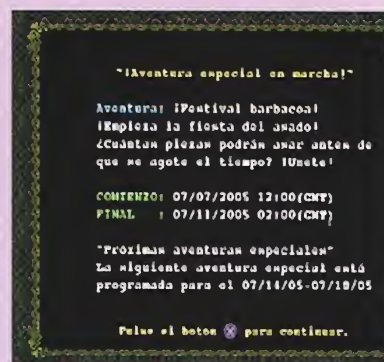
CONCLUSIÓN: Al fin, los aficionados a la Fórmula 1 más competitivos tendrán la oportunidad de correr contra un máximo de 9 jugadores en tiempo real. Con respecto a la anterior entrega, el modo On-line ha mejorado de un modo sorprendente.



PlayStation



PERIFÉRICOS UTILIZABLES: TECLADO USB CALIDAD DE LA CONEXIÓN: EX NÚMERO DE JUGADORES: 1 MODALIDADES ON-LINE: 1



### EVENTOS Y MISIONES

Nada más conectarnos seremos informados de los eventos que tienen lugar en el periodo temporal en el que nos encontremos. Arriba tenéis un ejemplo: «El Festival Barbacoa». Para unirnos a una misión o activar una nueva, tendremos que entrar en la posada y hablar con los personajes adecuados.





## ON-LINE

Todo lo que necesitas saber sobre el juego en red

## MONSTER HUNTER

Conviértete en el mejor cazador del mundo

Antes de ofrecernos el jugoso *Resident Evil Outbreak File #2*, Capcom mantiene vivo el espíritu On-line con un título que mezcla el juego en equipo y el RPG bajo un entorno épico al más puro estilo *Final Fantasy*.

*Monster Hunter* permite el juego On-line para un máximo de cuatro personas que tendrán que aunar sus fuerzas, inevitablemente, para superar muchas de las misiones que serán encomendadas a lo largo del juego. El modo Cooperativo cobra en *Monster Hunter* una especial importancia, ya que será imprescindible contrastar las características y las armas de cada miembro del equipo, con el objetivo de crear un sinfín de estrategias de ataque y defensa para capturar a los monstruos más grandes y mortíferos. Dejando de lado su fallo más importante, la carencia de soporte para *Headset USB*, *Monster Hunter* presenta un desarrollo de las partidas muy suave, sin apenas saltos entre los diferentes personajes, y un inteligente sistema de *ranking* que ofre-

cerá a los «cazadores» únicamente las misiones para las que estén preparados. Su desarrollo lineal y el sistema unificado (entre los modos On-line y Off-line) de creación y mejora del personaje convierte a *Monster Hunter* en un título de acción rápida, en el que no se requiere estar conectado a Internet durante horas para alcanzar nuevos *items*, aumentar el nivel de nuestro «cazador» o conseguir misiones especiales que sólo aparecen durante cortos lapsos en los lugares más recónditos del mapeado. ■ Doc

## ON-LINE

PUNTUACIÓN OFICIAL

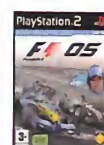
**CONCLUSIÓN:** Muy jugable, incluso con menos de tres personas, y con un aspecto de lo más vistoso, *Monster Hunter* es uno de esos títulos que llenan espacios con potentes dosis concentradas de emoción y diversión On-line.

06

PlayStation 2

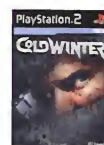


«LA COOPERACIÓN ENTRE LOS DIFERENTES TIPOS DE PERSONAJES SERÁ ESENCIAL»



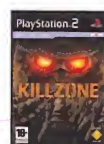
FORMULA 12005  
COMPAÑIA: SONY C.E.  
MODO ON-LINE INCLUIDO

01



COLD WINTER  
COMPAÑIA: VIVENDI UNIVERSAL  
MODO ON-LINE INCLUIDO

02



KILLZONE  
COMPAÑIA: SONY C.E.  
MODO ON-LINE INCLUIDO

03



TIMESPLITTERS: FUTURO PERFECTO  
COMPAÑIA: EA GAMES  
MODO ON-LINE INCLUIDO

04



MONSTER HUNTER  
COMPAÑIA: CAPCOM  
MODO ON-LINE INCLUIDO

05

## LA WEB DEL MES:

<http://www.godofwargame.com>  
Conoce las habilidades de Kratos, sus armas, sus poderes y sus peores enemigos en esta espectacular página repleta de vídeos, voces, secuencias y efectos visuales.







## KILLER7

Capcom se arriesga y lanza al mercado una de las aventuras más originales y personales de los últimos años. Controla las siete personalidades de un asesino, cada una con sus propias habilidades.



## MONSTER HUNTER

El panorama On-line en PlayStation 2 se revoluciona con la llegada de este juego de rol y acción. Colabora junto con otros tres jugadores para lograr la pieza más codiciada en una particular cacería.



## SAINT SEIYA

Tras muchos años de espera, por fin todos los fans de «Los Caballeros del Zodiaco» cuentan con un juego con el que recordar a sus héroes. Encarna a los cinco caballeros de plata en su lucha por las Doce Casas.



## S.C.A.R.

Siguiendo la estela de otros fabricantes como Ford o Mercedes, la italiana Alfa Romeo cuenta a partir de ahora con su propio simulador de conducción. Conduce los vehículos más populares de la casa.

KUON.....082  
DYNASTY WARRIORS 5...084  
BIG MUTHA T.2.....085



COMPANIA: CAPCOM  
DESARROLLADOR: GRASSHOPPER  
MANUFACTURE  
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS  
PAIS DE ORIGEN: JAPON  
GENERO: SURVIVAL HORROR  
FORMATO: DVD-ROM  
JUGADORES: 1  
NIVELES: 6  
TEXTO-DOBLAJE: INGLES-INGLES  
NIVELES DIFICULTAD: 2  
MEMORY CARD: 63 KB  
OPCION 50/60 HZ: SI  
PVP REC.: 45,95 €

<http://www.capcom.co.jp/killer7/english.html>

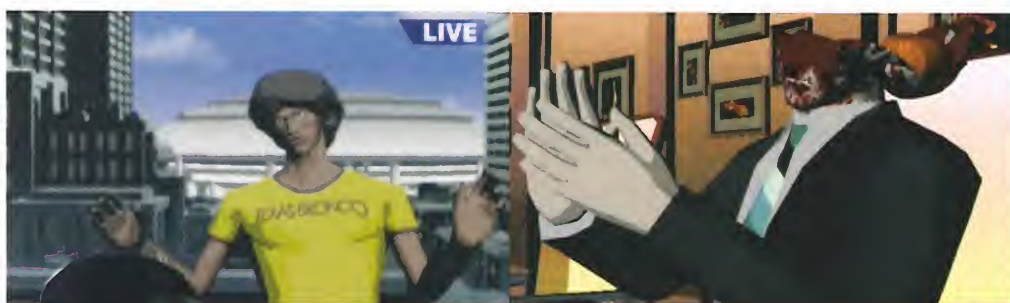
# KILLER7

*Capcom da una lección de imaginación y estilo*

**K**iller7 es uno de esos juegos que llaman la atención desde el primer momento. Sus coloridos gráficos *cell-shading*, su inquietante atmósfera y su particular mecánica lo hacen diferente a cualquier otro juego del catálogo de PS2. Precisamente por eso, parece destinado a ser uno de esos títulos que no dejan indiferente a nadie, enamorando a unos y espantando a otros. Si comenzamos analizando el control, hay que decir que es más del estilo de la vieja escuela que de la generación **PlayStation**: los escenarios son tridimensionales pero los personajes prácticamente se mueven sobre raíles, avanzando con el botón X. Al llegar a una bifurcación, o a un punto con varias opciones, la pantalla se fragmenta para mostrarnos las dife-

rentes rutas por las que podemos seguir avanzando o los (escasos) elementos con los que interactuar. Es cierto que es un planteamiento algo arcaico y que no vendría mal un poco más de libertad, pero también es verdad que de esta forma la experiencia de juego es más directa, porque sólo están disponibles los elementos indispensables para la aventura. Los enemigos, llamados *Heaven Smile*, hacen honor sólo a la segunda parte de su nombre ya que se delatan con una carcajada burlona, pero no se hacen visibles hasta que escaneamos la zona con L1. Una vez localizado el objetivo es el momento de utilizar R1 para pasar al modo primera persona y apuntar. Todo este proceso echará para atrás a todos los que se acerquen a

■ Las secuencias van construyendo poco a poco el enrevesado argumento



## HARMAN TV

Estamos ante un juego original hasta en sus más pequeños detalles. Dentro de cada habitación de Harman encontrarás un televisor que te servirá como interfaz para cargar y guardar partidas, fabricar sérum, mejorar las capacidades de los personajes o revivir a las personalidades caídas al estilo *Track'n Field*.



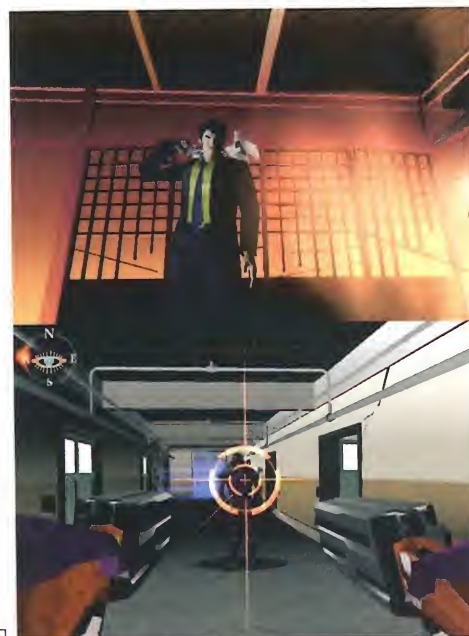


# TEST

*Analizamos todos los juegos de PlayStation 2*

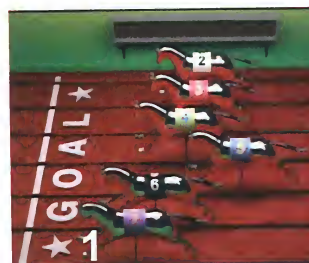
**killer7** buscando un juego convencional, pero con la mente abierta uno se acaba acostumbrando (y enganchando) a este curioso ritual. No obstante, hay que decir que el sistema de puntería automático no es todo lo preciso que nos gustaría; se echa de menos una mecánica inteligente de prioridades como el de *GTA: San Andreas*, que nos enfrente en primer lugar al enemigo más peligroso. Visualmente, el juego es una auténtica obra de arte con unos gráficos *cell-shading* que suponen todo un alarde de estilo. Lástima que técnicamente no mantenga el listón tan alto, evidenciando alguna ralentización que no se justifica con el número de elementos en pantalla y con demasiadas cargas cada vez que cambiamos de estancia. En el apartado sonoro, la música y los efectos de sonido dotan a la historia de una buena ambientación pero no son tan sobresalientes como el doblaje. Aunque tengamos que conformarnos con oír a los personajes en inglés, el repertorio de voces conseguirá dotar a cada personaje de un carácter aún más

diferenciado. Eso sí, tendría que haberse incluido un mayor catálogo de frases porque resulta monótono oír a cada personalidad repetir la misma muletilla cada vez que consigue un crítico. Llegados a este punto, tal vez convenga recordar que esta aventura no cuenta con un único protagonista, sino con el producto de la mente de éste: siete asesinos en los que puede materializarse Harman Smith, un paraplégico de 65 años cuidado por su no menos esquizofrénica enfermera Samantha. Para progresar en la aventura tendremos que aprender a combinar cada una de las identidades, que cuenta con su propia arma y habilidades. Haciendo un repaso rápido, Kevin puede volverse invisible y es extremadamente rápido; KADEE puede destruir barreras con su sangre; Coyote salta más que nadie y no hay cerradura que se le resista; MASK utiliza su fuerza y movimientos de *wrestling* para librarse de los obstáculos; Dan cuenta con un disparo fulminante y Garcian es el encargado de recuperar a los caídos y el único capaz de comunicarse con Harman.



## PUZZLES

La solución suele estar escondida en algún elemento del escenario. En modo Normal los fantasmas dan más pistas que en el Difícil pero aún así, recordar ciertas combinaciones requerirá echar mano del lápiz y el papel.

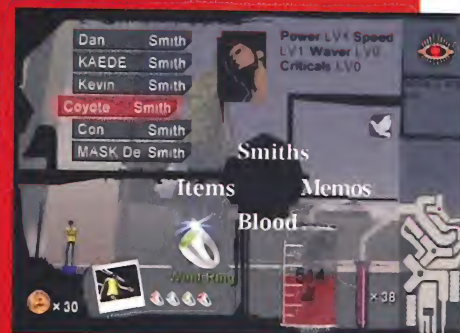






## PANEL DE CONTROL

Con sólo pulsar el botón *Start*, accederás a este menú que te permite cambiar de personalidad en cualquier momento (excepto con *Garcian*), equipar alguno de los anillos que hayas encontrado o ver cuánta sangre llevas recogida.



■ En la Alianza Smith los roles están bien definidos, hay tareas que sólo puede realizar uno de los personajes



«IMAGINACIÓN Y ESTILO EN UN TÍTULO QUE ATRAE POR SU ESTÉTICA Y ENGANCHAS CON SU MECÁNICA Y ARGUMENTO»



Podremos elegir al personaje que más se adapte a nuestro estilo de juego o ir alternando entre ellos, pero en determinadas situaciones nos obligarán a escoger uno en concreto. Al acabar con los *Smiles*, podremos recoger dos tipos de sangre que nos servirá para recuperar vida o realizar un ataque especial, o que podremos invertir en mejorar las capacidades de cada personaje como su velocidad, potencia o puntería. A lo largo de las misiones, el jugador se verá involucrado en una confusa trama con temática tan adulta como los conflictos internacionales, las carreras de armamento o el tráfico de menores. Esto, unido al contenido explícitamente violento (y, en ocasiones, también sexual) de este título, justifica plenamente su calificación por edades. En cualquier caso, no deja de ser una excelente opción para el «público maduro» capaz de acercarse con la mente abierta a un producto radicalmente innovador, ya que no se queda en el

mero espectáculo visual sino que consigue enganchar por ser un juego realmente único. Crucemos los dedos para que, en contra de lo anunciado, *killer7* llegue a nuestro país con subtítulos en castellano. ■ **Supernena**

## KILLER7

### LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Su estética anime y el estilo de sus gráficos cell-shading.
- [+] El punto de partida argumental con las 7 personalidades.
- [+] Su originalidad supone todo un soplo de aire fresco.
- [-] La ausencia de textos de pantalla en castellano.

18+

**8.4 GRÁFICOS:** El apartado visual es de matrícula pero al técnico le falta mucho para ser sobresaliente.

**8.7 AUDIO:** Excelente doblaje, pero poca variedad de frases. La música y los efectos cumplen bien con su cometido.

**9.0 JUGABILIDAD:** Poco intuitivo al principio pero no cuesta nada acostumbrarse. Demasiadas cargas interrumpen el juego.

**8.9 DURACIÓN:** Unas quince horas de juego y la posibilidad de desbloquear el modo *killer8* al completar la aventura

### PUNTUACIÓN OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** A nivel técnico no es perfecto y parece que no llegará a nuestro país en castellano, pero su aspecto está tan cuidado y ofrece una experiencia de juego tan única que hace que sea imprescindible al menos probarlo.



PlayStation 2



# TEKKEN 5

PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "Tekken" is a trademark of Namco Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

Lanzamiento el 29 de Junio

12+  
TM

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

**namco**®

SONY

COMPUTER  
ENTERTAINMENT®

Vuelve el clásico de los juegos de lucha. Con nuevos personajes junto a los favoritos de siempre. Con las versiones Arcade de Tekken, Tekken 2 y Tekken 3 para que puedas disfrutar de la historia completa. Además, un nuevo modo de juego y la posibilidad de personalizar a los personajes con diferentes vestimentas e incluso colores. Tekken 5, la lucha no ha hecho más que comenzar.

PlayStation®2





COMPANÍA: CAPCOM  
DESARROLLADOR:  
CAPCOM  
DISTRIBUIDOR:  
ELECTRONIC ARTS  
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN  
GÉNERO:  
AVENTURA/RPG  
FORMATO: DVD-ROM  
JUGADORES: 1  
VIDAS: 1  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO  
NIVELES DIFICULTAD: 1  
MEMORY CARD: 111 KB  
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ  
PVP REC.: 59,95 €

<http://es.ea.com>

# MONSTER HUNTER

## El primer juego On-line de Capcom en Europa

**S**i bien los europeos hemos sido los únicos que no hemos podido experimentar el *Survival Horror* On-line de *Resident Evil Outbreak*, el buen sabor de boca dejado en Estados Unidos y Japón ha empujado a **Capcom**, no sólo a crear una secuela (que al fin tendrá opciones On-line en el viejo continente), sino a experimentar en la red con un nuevo género y, esperamos, una nueva franquicia que arranca con *Monster Hunter*. Un extraño universo en el que habitan humanos y monstruos de todo tipo (aunque predominan especies similares a los dinosaurios) sirve de marco a un título a medio camino entre el RPG y la aventura, en el que se ha optado por un riguroso sistema de misiones que darán comienzo siempre en una de las

aldeas del juego. Si bien este lineal desarrollo puede resultar algo desalentador para los más «roleros», es toda una ventaja para los jugadores casuales, que pueden seguir sin problemas la aventura sin tener que preocuparse por un enrevesado argumento o un desarrollo que arrastra tareas por hacer en cualquier zona del mapa y que tendremos que recordar continuamente. Además, aunque el desarrollo de *Monster Hunter* es muy mecánico (mejoras a tu personaje, eliges misión, la completas, recibes la recompensa y empiezas de nuevo), **Capcom** ha incluido una gran cantidad de elementos con los



### ITEMS Y ARMAS

Junto a la posibilidad de combinar diferentes items, podremos mejorar armas y armaduras en las tiendas.

■ Cada monstruo deberá ser derrotado utilizando un arma o una técnica determinada



■ Si entramos en Internet con un personaje de bajo nivel, nos encontraremos, casi con total seguridad, con la muerte tras los primeros pasos



que personalizar la aventura, por decirlo de alguna manera. El personaje puede ser totalmente editado a gusto del jugador, desde su aspecto hasta el tipo de armadura utilizada, pasando por su armamento; si consigues los objetos necesarios, podrás dedicar parte de la misión a pescar, a buscar piedras preciosas en pequeños yacimientos y hasta conseguir nuevos *items* combinando ciertos objetos, algo que será esencial para completar ciertas misiones.

Aunque cada aventura tiene un objetivo claro, los pasos a seguir para completarlos quedan en manos del jugador, o los jugadores, ya que llegado el momento será casi imperativo compartir la aventura con una, dos o tres personas a través de Internet para llevar a cabo las más complicadas cacerías. Las posibilidades de personalización marcan una diferencia importante en el juego On-line, pues dependiendo de la combinación de armas y características en el equipo, se pueden usar diferentes tipos de estrategias para dar caza a los monstruos más temibles. Tanto On-line como Off-line, el título de **Capcom** presenta un apartado gráfico que, sin excesivas florituras, muestra un universo vivo, con bosques, lagos, grandes llanuras con una

gran cantidad de animales y realistas efectos de luz, y animaciones como las de las ramas de los árboles mecidas por el viento. Si tenemos en cuenta que hace más de un año que apareció en Japón, **Monster Hunter** envejece muy lentamente, gracias a un sistema de juego muy original con grandes posibilidades On-line y una puesta en escena realista y espectacular. **Doc**

## MONSTER HUNTER

### LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Su mecánica lo hace original y diferente a los RPG clásicos.
- [+] El modo Cooperativo On-line es de lo más divertido.
- [+] Su mecánica de desarrollo puede desanimar a algunos.
- [+] Internet se convierte en algo vital a partir de determinado nivel.

12+

- 8.5 GRÁFICOS:** Sin detalles especialmente impresionantes, el motor de Monster Hunter resulta realista y espectacular en conjunto.
- 8.4 AUDIO:** Aunque no posee ningún tipo de voces, su épica banda sonora ambienta a la perfección la aventura de Capcom.
- 8.6 JUGABILIDAD:** Su original desarrollo, basado en misiones, resulta muy divertido, sobre todo jugando On-line.
- 8.7 DURACIÓN:** Las posibilidades de personalización y el juego On-line hacen bastante longevo a Monster Hunter.

### PUNTUACIÓN OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** Monster Hunter es un título muy original, con grandes posibilidades On-line y un desarrollo algo mecánico, pero con varias opciones de personalización. Eso sí, si no tienes conexión a Internet, el juego pierde bastante.



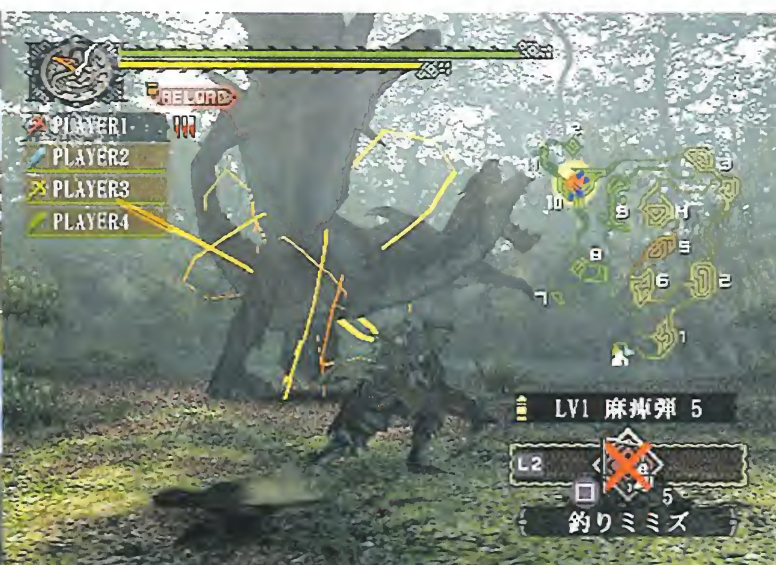
PlayStation 2



■ Estos seres azules, llamados Velocipreys, son similares a los Velociraptors

## JUEGO ON-LINE

Para superar las misiones más avanzadas tendrás que aliarte con un máximo de tres personas más a través de la red. Las amplias posibilidades de personalización permiten una gran variedad en los equipos y favorecen la creación de todo tipo de tácticas y estrategias debido a las diferentes características de cada jugador.



«TRAS LAS PRIMERAS MISIONES, RESULTARÁ ESENCIAL JUGAR CONECTADO A INTERNET»





COMPANIA: BANDAI  
DESARROLLADOR: DIMPS  
DISTRIBUIDOR: ATARI  
PAIS DE ORIGEN: JAPON  
GENERO: LUCHA  
FORMATO: DVD-ROM  
JUGADORES: 1-2  
FASES: 12 CASAS  
PERSONAJES: 23  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO  
FRANCES/JAPONÉS  
NIVELES DIFICULTAD: 4  
MEMORY CARD: 77 KB  
OPCION 50/60 HZ: NO  
PVP REC.: 59,95 €

<http://www.es.atari.com>

# SAINT SEIYA THE SANCTUARY

*Caballeros del Zodiaco, cuando lanzan su ataque...*

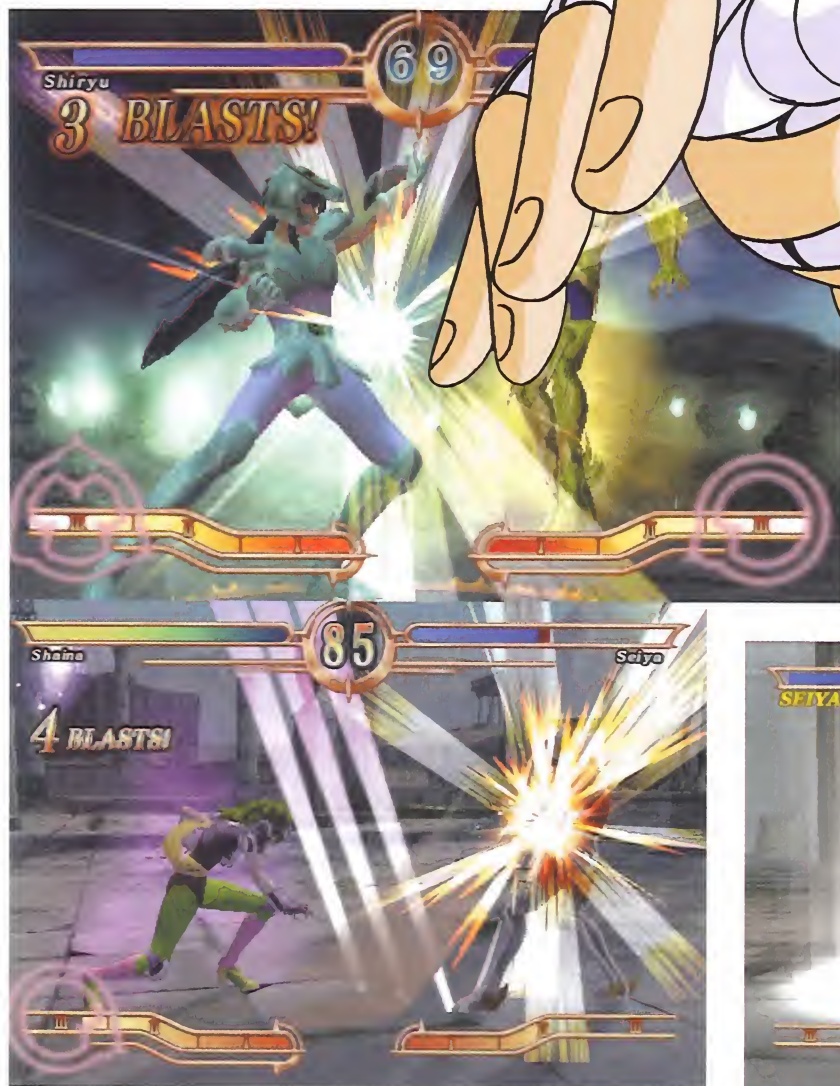
**B**andai continúa su política de adaptar conocidas sagas de *anime* a **PlayStation 2** con mayor o menor éxito, y fruto de este afán llega ahora hasta nosotros un título basado en una de las series de animación más populares de los ochenta. Todos los que ahora tenemos «veintitantos» recordamos con nostalgia las aventuras de *Los Caballeros Del Zodiaco*, y la verdad es que hasta la fecha habían estado bastante marginados en el panorama consolero. Para remediar esta situación **Bandai** ha tirado por el camino más sencillo. Nos encontramos ante un juego de lucha uno contra uno que no puede compararse con los grandes del género como *Tekken* o *Soul*

*Calibur*, pero que sin embargo no engaña a nadie y ofrece lo que todos los *fans* esperaban. Una jugabilidad sencilla y accesible para todos, una línea argumental que relata con todo detalle la batalla de las *Doce Casas* (la primera temporada de la serie) y un aprovechamiento al máximo de la licencia. Secuencias creadas con el motor tridimensional del juego que imitan a las de la serie con bastante acierto, una banda sonora que es totalmente fiel a la original y todo tipo de material adicional. El modo principal del juego nos llevará a enfrentarnos contra los Caballeros de Oro encarnando al protagonista correcto (no se nos permite elegir) hasta llegar al malvado Patriarca. Una vez completado podremos encarnar a los enemigos



## ENTRE CASA Y CASA...

... nos encontraremos con unas fases que se desarrollan al estilo *Final Fight*. Podremos mover a nuestro héroe libremente mientras se enfrenta contra decenas de «mindundis».







era demasiado para el grupo de Seiya.



¿Cómo? ¡No puede ser!



Copos de nieve, en esta época...



Hermanos...

derrotados en la modalidad *Versus* y emprender de nuevo la historia con misiones alternativas, lo que alarga bastante la vida del juego. En cuanto al desarrollo de los combates en sí, lo mejor es contemplar a los Caballeros, totalmente reconocibles y con una animación correcta, efectuando todos los ataques que pudimos ver en la serie. Por lo demás, el catálogo de golpes es algo limitado y el control no del todo acertado, aunque tampoco llega a ser desastroso. Una vez que nos acostumbremos al sistema de «contragolpes» que preside la mecánica acabaremos con los enemigos con facilidad. Puede que los más expertos en este tipo de juegos lo encuentren todo demasiado simple, pero el público en general disfrutará como un enano, sobre todo aquellos que gozaron con la serie. Algo a lamentar, eso sí, es que se haya decidido eliminar la presencia de la sangre en los combates, sobre todo teniendo en cuenta la «crudeza» del *show* televisivo. ■ **Dani3po**

## «PESE A SU RELATIVA SIMPLICIDAD, SE TRATA DE UN TÍTULO MUY DIVERTIDO»

### SAINT SEIYA

#### LO MEJOR Y LO PEOR

- (+) Poder ver a nuestros legendarios héroes en PS2 por fin.
- (+) La licencia ha sido aprovechada al máximo.
- (+) La gran cantidad de personajes seleccionables.
- (-) El desarrollo de los combates es algo simple.

7+

- 8.8 **GRÁFICOS:** El universo de los Caballeros ha sido recreado con gran fidelidad, pese a que el motor gráfico no llega a ser brillante.
- 9.2 **AUDIO:** La melodía de la serie y las voces originales en japonés es todo lo que necesitamos para disfrutar de este apartado.
- 8.7 **JUGABILIDAD:** No esperéis un arcade de lucha «profundo», sino un entretenimiento muy bien realizado.
- 9.2 **DURACIÓN:** Multitud de personajes desbloqueables, extras de todo tipo, historias alternativas... Más no se puede pedir.

#### PUNTUACIÓN OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** Puede que no pertenezca a la élite de los juegos de lucha en PS2 (tampoco lo pretende), pero desde luego encarna el sueño tan largamente esperado por todos los que disfrutamos de esta gran serie de animación.



PlayStation 2



## EXTRAS

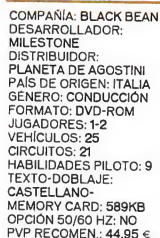
Los programadores de Dimps han tenido acceso a todo el material de la serie. A medida que vayamos derrotando a los moradores de las Doce Casas se irá desbloqueando en el modo Colección todo tipo de información audiovisual. Las fichas de los personajes, con sus ilustraciones originales, nos darán los datos de los mismos. Más adelante podremos acceder a imágenes de los juguetes de acción que se comercializaron y que todos recordamos. Además, la música del juego y las secuencias de la historia también serán accesibles.



■ La pantalla de selección de personajes en el modo *Versus* se irá ampliando a medida que avancemos en la historia. Las ilustraciones son espectaculares



SCAR: SQUADRA CORSE ALFA ROMEO







## UN RPG DE CONDUCCIÓN

**S.C.A.R.** es un juego de conducción que huye de los tópicos del género y ofrece interesantes novedades. La principal es la posibilidad/necesidad de conseguir Puntos de Experiencia o PX así poder aumentar progresivamente el nivel del piloto y sus nueve habilidades: valor, vista, intimidación, pilotaje, aceleración, recuperación, concentración, anticipación y resistencia. También mejoraremos estas nueve cualidades personalizando al piloto adecuadamente con los *items* correspondientes: monos, cascos, guantes y botas.



Los daños en los vehículos han sido recreados de forma realista y afectarán al desarrollo de la competición



Si el piloto que nos persigue logra intimidarnos, perderemos la concentración y se producirá un efecto de desenfoque

estaríamos ante un juego de impecable factura. Pero aún nos quedaría hablar de una ajustada y estudiada curva de dificultad que al principio nos hará creer que estamos ante un control demasiado exigente, pero que con la adecuada gestión de las habilidades del piloto, pronto, muy pronto, estaremos volando sobre el asfalto con nuestro coche disfrutando de una experiencia adictiva, embriagadora y emocionante. Otro de los grandes aciertos de **S.C.A.R.** es su sobresaliente banda sonora, con mezclas de temas clásicos de Ennio Morricone, así como el poderoso realismo de sus efectos de sonido, grabados de los vehículos correspondientes sobre todos los tipos de superficie de cada circuito. Y sería injusto olvidarnos de sus numerosos modos de juego (pruebas, torneos, desafíos, campeonatos, multijugador, On-line...), de los daños que sufren los coches y, como guinda a este apetitoso pastel, de su excelente manual de instrucciones de 64 páginas en

castellano y a todo color. Y todo ello por un módico precio. Si te gustan los buenos simuladores de conducción y quieres tener un pedacito de historia jugable de los 95 años de *Alfa Romeo*, **S.C.A.R.** es tu juego. **Starless**

## S.C.A.R.

### LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El motor Renderware le permite codearse con los mejores.
- [+] Su desarrollo RPG hace de **S.C.A.R.** una experiencia innovadora.
- [+] Potentes efectos de sonido y banda sonora de Ennio Morricone.
- [-] Sólo tiene 25 vehículos y no permite widescreen ni 60 Hz.

3+

- 9.1 GRÁFICOS:** Los vehículos están perfectamente recreados y los circuitos tienen vida propia. El frame rate se mantiene en los 50 fps.
- 9.3 AUDIO:** El ruido de los motores ha sido grabado de cada vehículo. Banda sonora compuesta por mezclas de temas de Ennio Morricone.
- 9.0 JUGABILIDAD:** Al principio cuesta hacerse con el control pero pronto se convierte en un ejercicio tremendamente satisfactorio.
- 9.0 DURACIÓN:** Innumerable modos de juego, pruebas y desafíos, 25 vehículos, 21 circuitos, items para personalizar al piloto...

### PUNTUACIÓN OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** Uno de los mejores juegos de conducción del momento. Su gran calidad técnica, el sello Alfa Romeo, el apartado sonoro, su precio y el original y divertido desarrollo RPG le convierten en uno de los imprescindibles de este verano.



PlayStation 2



## LOS COCHES

La cifra de vehículos que podremos pilotar en **S.C.A.R.** no es escalofriante, un total de 25, pero nos permitirá recorrer los últimos 43 años de historia de la factoría italiana al volante de coches tan legendarios como el 2000 GT AM, *Daytona*, *Giulia T.1 Super*, *Alfasud* y otros más actuales como las series 147, 156 o 6T. Todos ellos cuentan con el sonido real de sus motores y se comportan como los modelos originales.



## LOS CIRCUITOS

Aunque predomina un claro sabor italiano con emplazamientos como las calles de Milán, las colinas de La Toscana, Florencia, el Golfo de Salerno o Sicilia, también podremos pilotar nuestros *Alfa Romeo* en circuitos más típicos como *Laguna Seca*, *Hockenheim*, *Donington Park* o Valencia. La cifra total asciende a 21.





COMPANÍA: AGETEC  
DESARROLLADOR:  
FROM SOFTWARE  
DISTRIBUIDOR: NOBILIS  
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN.  
GÉNERO: AVENTURA  
FORMATO: DVD-ROM  
JUGADORES: 1  
FAES: 3 HISTORIAS  
VIDAS: ENERGÍA  
TEXTO-DOBLAJE:  
INGLÉS-INGLÉS  
NIVELES DIFICULTAD: 3  
MEMORY CARD: 110 KB  
OPCIÓN 50/60 HZ: NO  
PVP REC.: 49,95 €

<http://www.kuon.agetec.com>

# KUON

*Algo escalofriante se oculta en la oscuridad*

Legados a cierto punto en el que las consolas cuentan con la potencia suficiente como para presentar personajes y entornos similares a los reales, los programadores han sido capaces de provocar el miedo a los usuarios mediante la combinación de los mismos elementos que se utilizan en las películas del género. Oscuridad, aumentos repentinos de volumen, sustos de todo tipo y tensión permanente. Juegos como las sagas *Silent Hill* o *Project Zero* sirven de ejemplo a esta tendencia, y ahora nos llega una producción que ha sufrido un largo periplo. Obra de From Software, fue distribuido en los Estados Unidos hace no mucho de la mano de Agatec. Unos pocos meses atrás tuvimos la feliz noticia de que Nobilis Ibérica distribuiría los juegos de esta compañía en Europa, por

lo que, además de *Kuon*, pronto disfrutaremos de otros títulos como *Armored Core: Nexus*, *Nebula: Echo Night* o *Wild Arms Alter Code: F*. Pero centrándonos en lo que nos ocupa, *Kuon* es una aventura de terror en tercera persona ambientada en la era oscura del Japón Medieval. Una gran mansión donde tienen lugar todo tipo de sucesos paranormales sirve de escenario para dos historias distintas que podremos elegir desde un principio. Dos jóvenes, con diferentes motivaciones y personalidades son las protagonistas de un argumento muy bien construido, cuya resolución es uno de los grandes alicientes para la finalización del juego (que requerirá la finalización de una tercera aventura sólo accesible tras acabar las otras dos).

Aunque los caminos sean diversos, ambas comparten la mayoría de los escenarios y la manera de acabar con los enemigos. La

THE EYE

LA MALDICIÓN

THE RING

## TERROR ORIENTAL

En los últimos años hemos asistido a un creciente interés por la forma que tienen los orientales por relatar las historias de terror. El cine ha sido el principal exponente de esta nueva tendencia, con filmes llenos de espectros, maldiciones y chicas con el pelo largo.



■ Para salvar la partida tendremos que localizar unos lugares específicos y realizar un ritual con una especie de candel que desaparecerá tras ser utilizado





acción no es frenética en ningún momento, sino que se basa más en la utilización de hechizos de una forma pausada. Las dos féminas controlan bastante bien las técnicas del exorcismo, y gracias a las cartas que irán encontrando podrán atacar con bolas de fuego, flechas de energía y demás, o bien invocar a variadas criaturas para que las asistan. La exploración minuciosa de los entornos, la resolución de enigmas y los sustos (muchos y muy variados, con gran profusión de hemoglobina y casquería) serán los protagonistas. De hecho, se trata de un desarrollo bastante convencional (a excepción de tener que mantener la salud mental de las protagonistas mediante la meditación), pero la lograda ambientación, la atrayente historia y el carisma de los personajes, junto con la tensión y el desasosiego que provoca (en parte gracias a la banda sonora y los efectos de sonido), consigue

diferenciar a este título del resto de aventuras del género. Lo que resulta casi imperdonable en un juego de estas características, eso sí, es que no haya sido traducido al castellano. ■ **Dani3po**

## HUON

### LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La cuidada ambientación oriental.
- [+] Su argumento es digno de la mejor producción del género.
- [-] Los combates contra los enemigos no son muy intuitivos.
- [-] Al final tanto susto puede acabar cansando un poco.

16+

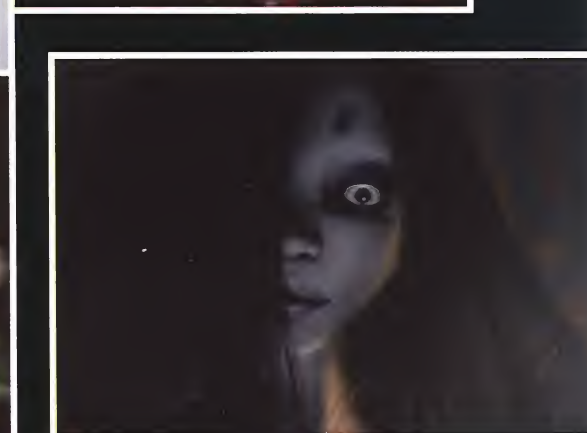
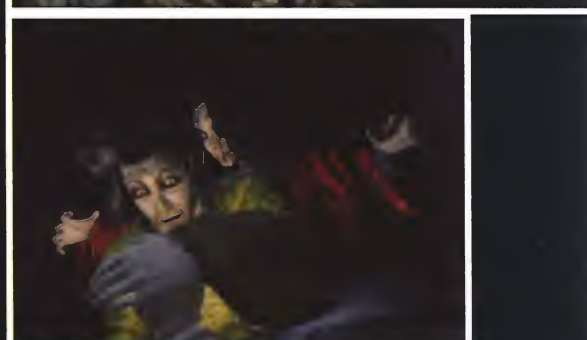
- 9.0 GRÁFICOS:** Tanto el diseño de los personajes como los escenarios han sido trasladados a la pantalla con gran belleza.
- 9.1 AUDIO:** La banda sonora ayuda a aumentar la tensión, sobre todo por el perturbador canto de las dos niñas.
- 8.6 JUGABILIDAD:** Se trata de un juego pausado, por lo que hay que olvidar la acción y centrarse en la exploración.
- 8.9 DURACIÓN:** Nos llevará alrededor de cuatro horas acabar cada una de las tres historias, aunque comparten algo del desarrollo.

### PUNTUACIÓN OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** Entre tanto juego de acción sin sentido se agradece una producción que basa su contenido en la historia y la ambientación. Su desarrollo no gustará a todos, pero al menos está muy bien planteado.



PlayStation 2







■ La policía tendrá en esta ocasión una presencia mucho más importante. Siempre estará incordiando

■ Los destrozos, exceder el límite de velocidad y otras muchas actuaciones ilegales, nos reportarán algunos ingresos extra

# BIG MUTHA TRUCKERS 2 TRUCK ME HARDER



COMPANÍA: EMPIRE  
DESARROLLADOR:  
EUTECHNIX  
DISTRIBUIDOR:  
VIRGIN PLAY  
PAÍS DE ORIGEN:  
REINO UNIDO  
GÉNERO: CONDUCCIÓN  
FORMATO: CD-ROM  
JUGADORES: 1-2  
NIVELES DE DIFICULTAD: 3  
PERSONAJES: 30  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO-INGLÉS  
MEMORY CARD: 263 KB  
OPCIÓN 50/60 HZ: NO  
PVP REC.: 29,95 €

<http://www.virginplay.es>

*Ahora también los coches se suman a la fiesta del caos*

Como es costumbre en el mundo del videojuego, a la secuela de un juego siempre hay que exigirle un poco más que a su antecesor. A **Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder** hay que reconocerle, como mínimo, una indiscutible intención por mejorar todo lo visto en la primera parte. A primera vista, no hay demasiados cambios a nivel gráfico pero sí se aprecian algunas mejoras en pequeños detalles y, sobre todo, a nivel técnico. Todo se mueve mejor, los coches tienen daños, se pueden destrozar algunas partes de los escenarios y el mapeado es muy superior en número de kilómetros a recorrer. También se ha optado por un estilo más *arcade* y el título ha ganado mucho en intensidad y espectacularidad. Los recorridos, que antes podían llegar a ser un poco tediosos, cuentan ahora con más dificultades y un sinfín de atajos y secretos. Una conducción más ágil, mayor presencia de policía y un tráfico algo más denso hacen de **Truck Me Harder** un

juego frenético. Con más elementos *Tuning*, mini-juegos de apuestas, duelos, treinta personajes para negociar y más de dos horas de la mejor música, creemos que es un programa interesante para los aficionados a los *arcades*. Además, conviene recordar que su precio, 29,95 Euros, está al alcance de todos los bolsillos. ■ **De Lúcar**

## BMT2 TRUCK ME...

### LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El nuevo motor gráfico es mucho más potente y fluido.
- [+] Hay más personajes, misiones, ciudades y vehículos.
- [+] Alguna cámara más en carrera le habría venido de perlas.
- [+] Los tiempos, a veces, están demasiado ajustados.

16+

- 9.0 **GRÁFICOS:** Todo tiene más detalle, hay más elementos destruibles, más vehículos y se mueve mucho mejor.
- 8.9 **AUDIO:** La banda sonora es muy cañera e ideal para el tipo de juego del que se trata. Los FX cumplen pero no son nada del otro mundo.
- 8.6 **JUGABILIDAD:** Es aún más *arcade* y mucho más salvaje que el anterior. Los tiempos están demasiado ajustados.
- 8.6 **DURACIÓN:** Hay muchos más elementos y objetivos pero creemos que no hay gran variación de unos a otros, y eso no es bueno.

### PUNTUACIÓN OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** Han hecho un gran esfuerzo por mejorar todo el aspecto del juego y han incorporado algunas novedades interesantes, como los coches, pero no hay mucha variedad. No es una joya aunque, para su precio, es una buena opción.



PlayStation 2



### SON NEGOCIOS

En esta secuela se han incorporado un montón de nuevos personajes con los que negociar. Hasta treinta pintorescos interlocutores con los que deberemos negociar constantemente.

«LLEGAR AL DESTINO A TIEMPO NOS OBLIGARÁ A CONducir SIN NINGÚN TIPO DE MIRAMIENTOS»





COMPANÍA: KOEI  
DESARROLLADOR:  
OMEGA FORCE  
DISTRIBUIDOR:  
VIRGIN PLAY  
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN  
GÉNERO: ACCIÓN TÁCTICA  
FORMATO: DVD-ROM  
JUGADORES: 1-2  
PERSONAJES: 48  
NIVELES DIFICULTAD: 3  
TEXTO-DOBLAJE:  
INGLÉS-INGLÉS  
MEMORY CARD: 141 KB  
OPCIÓN 50/60 HZ: NO  
PVP REC.: 59,95 €  
<http://www.koei.com>

# DYNASTY WARRIORS 5

Una nueva entrega para los incondicionales de la saga

A estas alturas decir **Koei** va automáticamente asociado al nombre de su franquicia más prolífica, *Dynasty Warriors*. En su quinta encarnación, el grupo desarrollador **Omega Force** se explaya una vez más en la filosofía que ha predominado desde el inicio en este simulador de batallas: un valiente soldado enfrentándose a todo un ejército. Bueno, no es que se encuentre sólo, el apoyo de sus tropas resulta fundamental sobre todo, y en este quinto capítulo más que nunca, del cuerpo especializado que se convierte en su sombra en cada batalla, un guardaespaldas cuya inteligencia artificial ha sufrido una evolución. Sus ataques son ahora mucho más efectivos y nos serán de gran ayuda para eliminar a algunos de los oficiales más agueridos en combate. *Dynasty Warriors 5* dispone de un total de 48 personajes, que irán apareciendo durante el juego,

cada uno con su propia historia y estilo de «guerrear». Como viene siendo habitual, la acción se sitúa en el período histórico de *Romance De Los Tres Reinos* en China. El juego no ofrece un cambio radical respecto a la anterior entrega, básicamente hay dos grandes innovaciones, la ya mencionada mejora de los guardaespaldas y la aparición del sistema de fortalezas de campo que ya aparecía en *Dynasty Warriors 4: Empires*, que ofrece un toque más estratégico al simple hecho de ir aporreando a todo soldado enemigo que hallemos en nuestro camino. Además del meollo de la cuestión, que se encuentra en el

«KOEI MEJORA EL APARTADO GRÁFICO PARA DEJARNOS EL D.W. MÁS ESPECTACULAR DE LA SAGA»

*Mussou Mode*, *Dynasty Warriors 5* cuenta con otras modalidades que cumplen el expediente sin llegar a brillar por sí solas. La banda sonora continúa siendo una extraña mezcla de guitarras estridentes y música china. ■ **R. Dreamer**

## GUERREROS

En esta quinta edición de la franquicia *Dynasty Warriors* el número de guerreros a nuestro servicio ha aumentado hasta llegar a 48. La mayoría se irán desbloqueando a lo largo del juego y, entre ellos, los seguidores de la saga encontrarán seis caras totalmente nuevas.



## DYNASTY W. 5

### LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Si te gusta la mecánica de juego, se ha mejorado.
- [+] La depuración sufrida por el apartado gráfico.
- [+] Si alguien esperaba una evolución de la franquicia se va a encontrar con más de lo mismo con pequeños cambios.

12+

- 8.1 **GRÁFICOS:** Hordas de enemigos en pantalla, diseño de personajes más cuidado pero nada que no se haya visto ya en otros juegos.
- 7.9 **AUDIO:** Una banda sonora muy original, aunque algo forzada, y los diálogos no han sido doblados del inglés.
- 8.2 **JUGABILIDAD:** El típico estilo de *Dynasty Warriors* con Inteligencia Artificial mejorada y 48 personajes con los que luchar.
- 8.4 **DURACIÓN:** Teniendo en cuenta el número de guerreros a nuestra disposición, completar el juego va a ser una dura y larga tarea.

### PUNTUACIÓN OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** Tampoco es necesario ser muy críticos con una franquicia que tan sólo pretende dar a sus seguidores lo mismo, un poquito mejorado, que con lo que han venido disfrutando hasta la fecha. Y la fórmula les funciona bastante bien.



PlayStation 2





# F1 2005

Sony C.E. y PlayStation 2 Revista Oficial te ponen en la piel de Fernando Alonso en el mejor simulador de Fórmula 1 de la historia. Si quieres ser el afortunado ganador de uno de los 50 juegos Formula 1 05 para PlayStation 2 que sorteamos, tan sólo tienes que enviar un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 17 de agosto.





# 50 JUEGOS



**¿A qué escudería pertenece Fernando Alonso?**

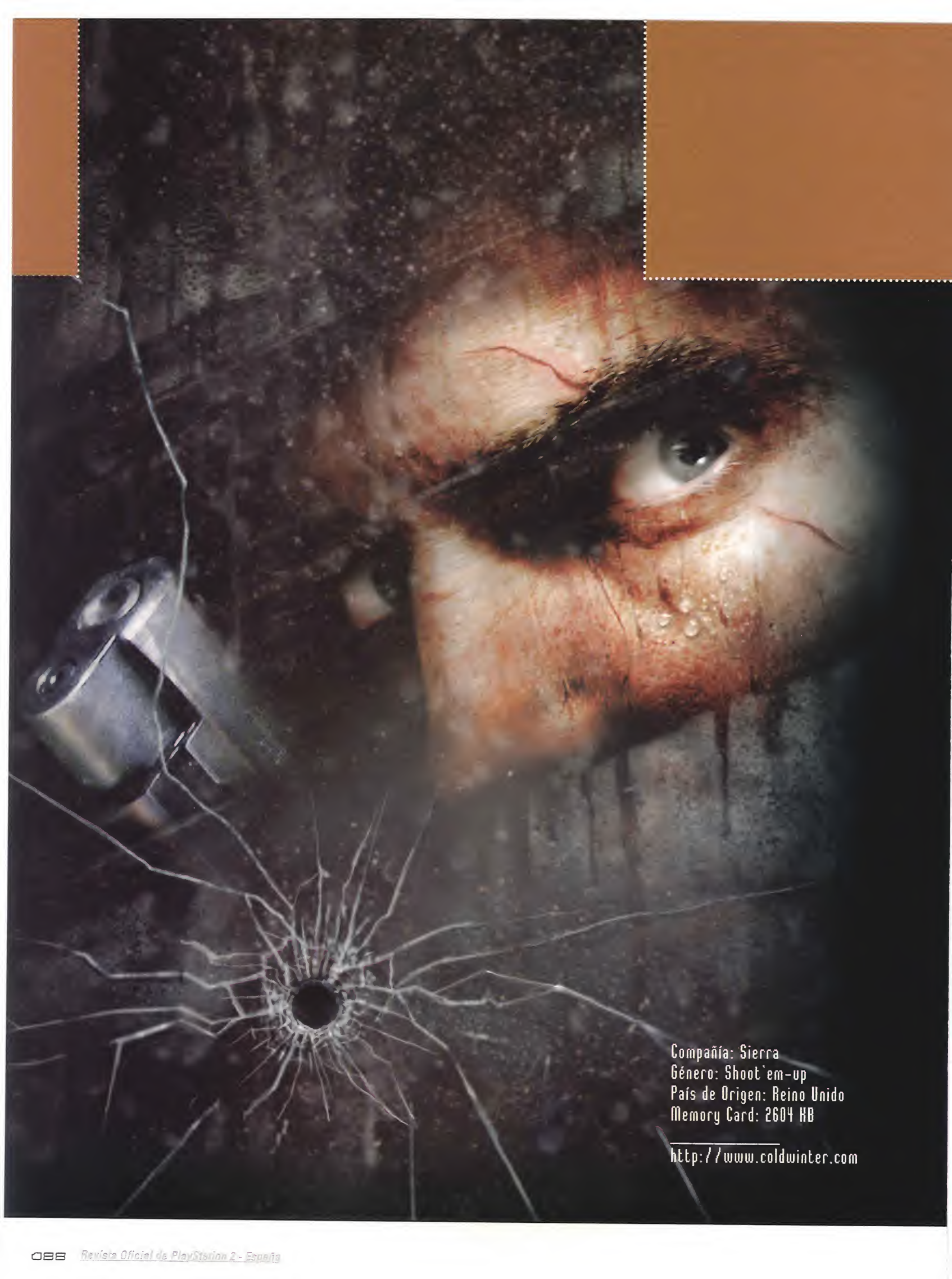
**A) Ferrari   B) Renault   C) Skoda**

## CONCURSO «F1 2005»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra **formulaps2** espacio + **respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: **formulaps2 A**

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de agosto.





Compañía: Sierra  
Género: Shoot'em-up  
País de Origen: Reino Unido  
Memory Card: 2604 KB

<http://www.coldwinter.com>



# GUÍA

*Para llegar hasta el final*

**COMPLETA**

Una nueva aventura de espías donde nada es lo que parece y sin duda uno de los mejores juegos de acción del año. Gráficos excelentes, un buen doblaje al castellano y un equilibrio armonioso entre aventura y arcade son sus mayores cualidades. Te llevamos hasta el final desvelándote el camino a seguir; la ubicación de objetos, documento y mapas, así como las estrategias para acabar con los enemigos finales.



# COLD WINTER

## LA PRISIÓN DE CHANG

No hay nada como una bella ayudante para espabilarse después de la dura sesión de tortura a la que ha sido sometido nuestro protagonista. Sigue a la linterna de Kim para que acabe el reconocimiento médico. Ella te espera en el pasillo al lado de tu celda. Aprovecha la ocasión para hacerte con los mandos del juego y verás lo fácil e intuitivo que es. Sal al pasillo para hablar con Kim y recoge los alicates del cadáver del guardián chino. Echa un vistazo por los alrededores y verás a un tipo en una mesa. Simplemente líquidalo, recoge la munición y el arma que lleva y encárgate de los tipos que te disparan desde la escalera. En la pared hay un armario de llaves, cógelas y antes de subir por la escalera explora un poco la zona. Recuerda que las cajas esconden munición y resulta muy divertido romperlas. Sube al siguiente nivel y a la izquierda te encontrarás con la armería que necesita de una ganzúa para abrirla. Recuerda que en este juego puedes combinar varios objetos para formar el que

te interesa. Ahora necesitas una ganzúa que puedes fabricar con los alicates del inventario y un trozo de metal que hay sobre el radiador al lado de la puerta de la armería. Dentro de la armería puedes recoger un AK-47 que te vendrá de maravilla para lo que te queda de explorar este nivel. Verás una zona con el suelo destrozado y comprobarás que los controles de la puerta están inutilizados. Salta por el agujero hasta el piso inferior a la sala de interrogatorios. Avanza hasta las escaleras y llegarás a la sala de oficinas. Allí está el ordenador donde tienes que descargar el programa virus para borrar los ficheros sobre tu persona. Bien, tras hacerlo hablarás con Kim, después te quedará poco para escapar de la prisión. Ve a la cocinera, deja en paz al cocinero que no es peligroso y recupera algunos paquetes de comidas porque te vendrán muy bien. Salta por la ventana de la cocina hasta el patio donde tendrás a tu primer boss: una conglomeración de soldados enemigos que patrullan y un puesto de ametralladora fija que te puede hacer puré incluso

en los niveles de dificultad más bajos. Una buena táctica es recorrer los pasillos exteriores al patio rompiendo cajas para munición y eliminar a los soldados de los pasillos con el fin de recoger aún más munición. Una vez despejado el camino de soldados y devorando todas tus provisiones para tener la máxima barra de vida, selecciona AK-47 y avanza en zig-zag hasta la ametralladora. Surgirán nuevos guardias, pero ahora eres el dueño de esta máquina y puedes limpiar el patio de toda oposición. Tras este aperitivo, abre la puerta para tener más acción contra unos guardianes. Bien, como siempre examina los cadáveres y con las ropas podrás incluso hacer cócteles molotov que te serán útiles para destruir la puerta por donde tienes que pasar. Necesitarás también cargas y unas cuantas botellas para tu arma molotov. Puedes conseguir las botellas que hay al lado de unos cuantos sacos de arena en los barracones de los soldados. Las cargas están en un camión muy custodiado, pero con ellas podrás destrozarse las puertas. Bien, sigue avanzando, en la cocina podrás

recoger más comida. Espera a Kim para recibir más órdenes. Tras escucharla aparecerá un nuevo objetivo: un nuevo patio cargado con más soldados, más ametralladoras y un helicóptero que no da opción a sobrevivir. Bien, la técnica es similar que en la anterior ocasión. Ante todo debes apoderarte de una de las ametralladoras para poder derribar el helicóptero. Cuando lo hagas (ten cuidado con los cohetes que lanza) éste caerá y te permitirá salir de la prisión. En ese momento, Kim es atacada, ayúdala y la pesadilla en China habrá acabado. □

## ARTESANO

Uno de los mejores aspectos de Cold Winter es además de su logrado interfaz, la facilidad para construir objetos que casi siempre consisten en ganzúas o dispositivos electrónicos para abrir puertas o cajas. Nuestro protagonista, además de ser un perfecto cazador humano, es un perfecto discípulo de McGiver.



### EL MUNDO ÁRABE

Empiezas de nuevo con Kim. Ella te dará una misión bastante facilona en un principio: colocar tres cámaras de vigilancia en la ciudad. Sólo sigue las indicaciones del mapa para colocarlas en el lugar correcto. Regresa con Kim y aprovecha para buscar objetos en el apartamento antes de salir a la calle en dirección

a la plaza donde te las verás con otras dos poderosas ametralladoras, pero de momento evítalas y busca una ruta alternativa. Lo que debes hacer es disparar a la instalación de gas para obtener unos resultados bastante «explosivos». Con ello conseguirás distraer a los guardias. Bien, avanza hasta que llegues al hotel. Sube por la

escalera y verás una habitación en mal estado. Salta por el agujero y encontrarás a tu contacto que te dará información y unas cuantas direcciones interesantes. Aprovecha para buscar objetos y sal a la calle a buscar el Café donde hallarás una barra de metal.

Ahora regresa al inicio de este escenario, allí hay una alcantarilla que podrás abrir con la palanca. Al final de la galería esconde munición y un lanzagranadas (la cosa se pone interesante). La otra, situada en la plaza, conduce a la salida de esta zona a través de una galería muy húmeda ¿se te da bien nadar? Bien, tras hacerlo, sube la escalera y de nuevo en la calle.

Verás a un guardia solitario vigilando la calle. Elimínalo y busca un buen sitio para liquidar a sus compañeros cuando vengán a averiguar lo que ha pasado. Continúa y verás a un tipo vigilando en un andamio. Al lado del andamio hay otra instalación de gas, puedes utilizar el lanzacohetes a lo Rambo u otra arma más humilde de tu inventario para derribarlo. La cuestión es que con ese tipo y los demás que le acompañan fuera de combate ya puedes avanzar a una tienda donde puedes obtener nuevos objetos para el inventario. Sal de allí y continúa por los callejones, en ese momento es posible que te lancen bombas de humo, ve hasta la esquina anterior y dispara ante cualquier bulto que se mueva hasta que todo quede despejado. Llegarás al edificio Pyramisia donde tendrás que limpiar de enemigos las calles adyacentes, pero de momento no puedes pasar a él. Tendrás que usar una entrada subterránea a través de las alcantarillas.

Debes dar un ligero rodeo al edificio para entrar en él. Ve por el callejón que conduce al club. De momento no entres al club y busca la entrada a las alcantarillas. Activa la palanca para que se inunden y puedas avanzar nadando hasta la tubería que te llevará al interior del edificio. Una vez dentro podrás explorar todas las habitaciones si las exploras concienzudamente. Las podrás encontrar en el sofá y en la recep-

ción. Busca objetos en las habitaciones. Y en la habitación Nº5 ve a la cama, muévela y encontrarás una caja fuerte con una carta en su interior. Tras la limpieza de objetos y el posterior enfrentamiento con los guardias, ve al club por donde pasaste anteriormente y en la carta que has recogido se encuentra la contraseña para pasar al club. Recoge los objetos, especialmente el lanzagranadas porque te hará falta en la entrada del club. Bien, aquí tu objetivo es no dejar a nadie en pie y sobrevivir. Para ello tendrás que parapetarte en el bar con el fin de lograr la mejor posición de tiro. Una vez finalizado. Ve hasta la escalera para terminar esta misión.

Dirígete por el callejón y te encontrarás con varios coches, salidas de gas y enemigos. Si lo haces todo bien y el disparo es preciso, te quedarás sin coches y sin enemigos, y tampoco sin salidas de gas. Avanza hasta que llegues a unas escaleras y puedas hablar con Kim. Debes colocar unos detonadores en unos transformadores eléctricos. Sólo debes seguir las indicaciones del mapa para situar las cargas en los transformadores y volarlos. Tras ello, sigue las instrucciones de Kim y después del accidente del camión vigila tus cualidades como francotirador. Muchos de ellos están apostados en las terrazas. Simplemente acaba de uno en uno con ellos hasta llegar a la puerta para finalizar el nivel.

### SALAH

Tras la escena inicial, baja las escaleras del almacén y recibirás nuevas órdenes. Debes encontrar diversas cajas con información en las estanterías y después llegar a la celda de Kim donde hallarás el E.D.O. (un dispositivo electrónico para abrir puertas). Posteriormente sólo tienes que colocar el E.D.O. en su lugar, siempre siguiendo las indicaciones de las flechas de navegación hasta que accedas a una nueva sala con el suelo en malas condiciones. Así, la misión inicial de este nivel habrá finalizado. En el nuevo nivel tendrás





varios objetos a tu disposición, explora un poco la zona y ve al final de la sala hasta que tengas que usar el E.D.O. A partir de aquí utiliza el rifle de francotirador hasta que emplees de nuevo el E.D.O. En este caso prepara un arma contundente (lanzagranadas o similar) para «dar de comer» a todo un batallón de enemigos. Una vez en el exterior, localiza los dos camiones para colocarles el dispositivo de seguimiento. Ahora ve a las oficinas donde podrás abrir la puerta del garaje y recoger objetos como documentos y un CD. Escapa de allí hasta el garaje y, de momento, acaba esta fase. En el último nivel del escenario debes destruir un muro con una carga explosiva. Llegarás a un laberinto de alcantarillas, que como siempre guardan preciados objetos. Aquí por ejemplo encontrarás un K53. Bien, se trata de un nivel de avanzar entre alcantarillas y matar soldados. No hay mucho más que hacer. Por fin, llegarás a una zona donde aparecerá un helicóptero. Los misiles del helicóptero dejarán al descubierto una zona de catacumbas. Allí puedes entrar, limpiar la zona de enemigos que están muy fuertemente armados con lanzagranadas y armamento pesado. Debes llegar a la ametralladora ante todo porque es la única forma de derribar al helicóptero. Cuando lo consigas, debes centrarte en liquidar al Gran Jefe, situado en uno de los camiones. Como cualquier arcade que se precie es fácil describirlo, pero no de hacerlo, especialmente porque este tipo es bastante hábil con el lanzacohetes que dispone.

Tras matar a todo el personal, monta en el camión y escapa.

## LAS INDUSTRIAS SETECH


Encárgate del guardia antes de que toque la alarma. Bien, limpia la oficina de objetos y coge la radio. Hay un arma con silenciador en la torre. Explora el territorio, especialmente en los tejados de los cobertizos y recoge objetos tan interesantes como una cizalla y una barra. Sal por la ventana y atraviesa una zona de la valla electrificada que precisamente no está activada. Echa un vistazo a los cables para comprobar la zona donde tienes que cortar con la cizalla. Dirígete a la caseta del guardia y, como siempre, tendrás una buena «bienvenida». Dirígete al camión y recoge los alicates, la tarjeta y más documentación. Ten mucho cuidado con un grupo de tiradores de elite, la mejor arma en este momento es tu rifle de francotirador y buscar una posición adecuada. Ahora podrás explorar la zona más cómodamente, aunque ésta permanece minada. Es una buena idea construir un detector de minas con la radio que conservabas en el inventario y un trozo de cobre que encontrarás tras una puerta cerrada que podrás abrir con una ganzúa. Una vez con el detector, podrás entrar en el control de seguridad y desactivarlo con la tarjeta. Te encontrarás ante una zona profundamente minada. Bien, permanece atento a los símbolos rojos que indican la presencia de las minas. Ve al edificio anexo para cumplir con los objetivos secundarios de la misión.

Golpea la señal para formar un puente y llegar al otro lado. Dispara a los guardianes, especialmente a los que llegan en el pequeño tren. Sube al ascensor para recoger armamento de los guardias muertos (un visor muy potente). Coge de nuevo el ascensor que se estrellará, avanza hasta el edificio y luego activa el puente para llegar hasta la puerta para finalizar esta misión. En la nueva misión debes proteger el ambiente tan contaminante de esta instalación industrial. Entra en la habitación de descontaminación, recoge documentación y el traje anti-contaminación que te quitará visión y no es muy válido para luchar, pero te protegerá del mortal ambiente. Avanza por las instalaciones y en el bar alguien te atacará con lanzallamas. Utiliza tu artillería más potente contra estos tipos que también disponen de trajes especiales. Tal vez un disparo en su depósito de combustible les haga explotar. Sigue avanzando, coge las llaves y el circuito en la habitación de mantenimiento. Abre el panel y coloca el circuito en su interior. Abre la puerta de la derecha y acciona las válvulas para apagar el fuego.

Tras la cinemática, sigue avanzando y llegarás a una nueva sala de mantenimiento. Allí, coge una nueva placa y colócala en la pared. Regresa al laboratorio y accede al sistema de ventilación. Entrarás por distintos laboratorios de pruebas hasta que te pongas en contacto con Kim una vez más, ella te dará nuevas instrucciones. Recoge el fusible y ve al panel J21. Ábrelo y mueve la palanca. Después, abre el J22 e inserta el fusible, y lo mismo con el J23 y el J24. Así podrás activar el ascensor y llegar al nivel superior. Recoge las llaves y activa la palanca que te permitirá desbloquear una de las puertas de salida. Toma el ascensor hasta el nivel 2 para escapar por la salida Este, pero el fuego te impedirá salir. Ve al laboratorio de nuevo, a la sala de mantenimiento, para activar las dos palancas y acabar con el fuego. Después, escapa de este peligroso nivel.

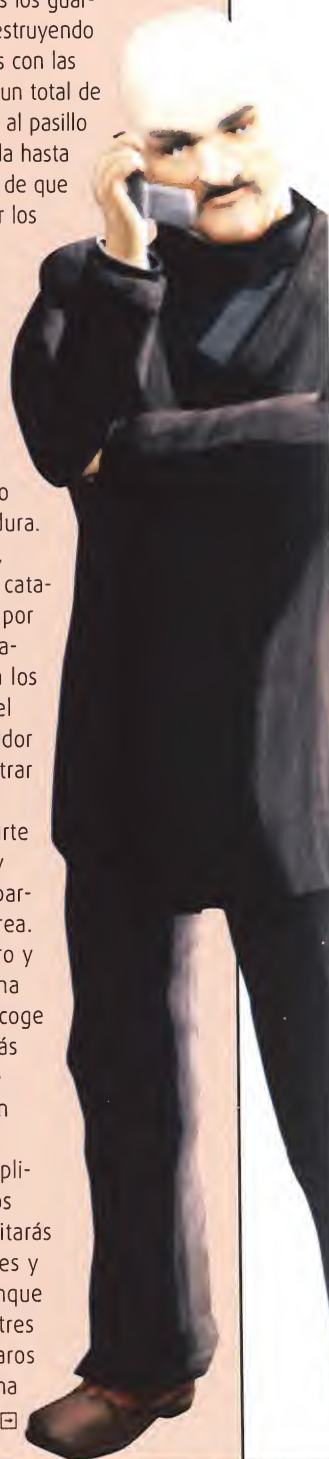
Tras hablar con Kim, busca información en la oficina. Avanza por el escenario y entra en una sala de mantenimiento para apagar un incendio. Cerca del ascensor hay alambres que puedes combinar con uno de los circuitos para construir un «hackeador», con el que podrás abrir la caja de la oficina. Ve a las habitaciones con las bombas de mantenimiento y vuélalas con las cargas. Una vez liquidados todos los guardianes sigue destruyendo las habitaciones con las bombas, hasta un total de ocho. Luego ve al pasillo inundado y nada hasta la salida, antes de que todo estalle por los aires.

## MERCADO NEGRO

Coge el rifle del principio, te vendrá de perlas en este nivel, así como algo de armadura. Sal al exterior, lánzate por la catarata y avanza por el túnel submarino. Derriba a los guardias con el rifle francotirador y antes de entrar en el templo debes apropiarte de munición y botiquines reparados por el área. Una vez dentro y tras una escena cinemática recoge el L50. Deberás encargarte de unos tipos con lanzacohetes bastante complicados. Máталos porque necesitarás el lanzacohetes y destruir el tanque del final con tres precisos disparos de cohete. Una vez que lo 

## OBJETOS Y MÁS OBJETOS

Cold Winter es bastante lineal en su desarrollo y no ofrece ningún reto importante para los amantes de las aventuras clásicas de acción. Sólo tienes que ir avanzando y disparar sin preocuparte de más cosas. Bueno, sí de una: recoger los numerosos objetos escondidos en las cajas y, sobre todo, los documentos con pistas sobre el escenario donde te encuentras, mapas y algunos que cuentan con un refinado sentido del humor. No dejes nada sin explorar. Cold Winter es tan lineal que, al menos, disfruta «del paisaje».





☐ Hayas hecho, ve al túnel acuático hasta la salida.

En el valle tendrás un buen número de enemigos para destruir. Tu primer objetivo es un soldado con un nuevo lanzacohetes que te servirá para borrar del mapa a un gran número de tipos en cada disparo. Rompe las cajas para recoger más

munición de cohetes y, antes de avanzar al mercado negro de armas, recoge un rifle de francotirador L50.

El L50 es vital para cuando avances por el mercado de armas con el fin de destruir a los tipos uno a uno. Entra en el edificio, vuela los generadores de energía con las cargas y huye. Utiliza las escaleras para burlar a las ametralladoras automáticas y desactivarlas en el edificio de control. Ahora podrás cruzar la puerta. De nuevo tendrás otro grupito de indeseables. Debes parapetarte en el puente y derribarlos.

Una nueva escena cinemática aparece y tras ellos debes limitarte a matar a los traficantes de armas. Este nivel es largo pero fácil si dispones de buen armamento. Sigue avanzando hasta el módulo Octopus. Parish te suministrará unos códigos para desactivar algunos sistemas y salir pitando para el enfrentamiento final con el boss de este episodio, Fariq, que está rodeado de guardaespaldas y tiene la mala costumbre de usar granadas con gas venenoso. Intenta derribarle a él primero con el rifle de francotirador y luego a sus guardianes. Si le das oportunidad de utilizar su lanzacohetes estás perdido.

### INVIERNO

Este es uno de los niveles donde tienes que poner a prueba tus dotes de sigilo.

Avanza despacio y ten cuidado con el nido de ametralladoras. Derriba una a una a las patrullas y utiliza el rifle de francotirador.

Avanza y recoge el cable para crear una ganzúa.

Toma munición de la armería así como un nuevo lanzagranadas.

Sigue avanzando y antes del ascensor hay un nuevo trozo de metal para una ganzúa, así como un trozo de plástico.

Monta en el ascensor para llegar al nivel superior de la instalación.

Recoge los objetos de las cajas como siempre, especialmente un circuito.

Con el alambre puedes hacer una nueva ganzúa para abrir la caja que contiene un poderoso rifle de asalto G11. Sigue avanzando, con el G11 lo tendrás más fácil. Como objetivo secundario puedes destruir unas torretas de lanzamiento de misiles nucleares. Ahora tu objetivo es colocar las cargas según te indica el

mapa del juego. Entra dentro del edificio

y recoge una llave de uno de los despachos. Te permitirá abrir la habitación del sistema de energía. Coloca allí la última carga y abandona. Parish te avisará de la presencia de un buen número de helicópteros que van a por tu cabeza. De momento, no te preocupes y continúa hasta el área central de este escenario. Sigue el indicador gris del radar y llegarás a una batería anti-aérea donde podrás deshacerte fácilmente de esos helicópteros tan pesados. Sal de allí y dirígete al final del nivel, pero antes prepara tu rifle francotirador.

Esta misión también se basa en utilizar el rifle francotirador.

El escenario es idóneo desde el funicular, donde puedes recoger una barra.

Se supone que es una de las fases más estresantes del juego ya que te lloverán balas desde todas partes.

Cuando llegues al área con la verja, localiza a los tipos con armas antitanque y arrebátaselas. Ya en la estación invernal tendrás una cálida bienvenida, pero con tu experiencia no debes tener mayores problemas.

Aprovecha para recoger munición, especialmente para el rifle francotirador, y explora el edificio, donde hallarás el mapa del nivel, diversos documentos e incluso crea granadas de gas venenoso si dispones o has encontrado amoníaco.

Dirígete al bunker a través del funi-

cular. Verás una tubería de gas, ya conoces la técnica para ahorrarte demasiados problemas. Sigue avanzando a través del funicular y por fin llegarás a la estación donde deberás deshacerte de los trabajadores donde tendrás otra hornada de enemigos para eliminar.

Es corto de escribir pero muy largo de efectuar. Simplemente recoge las armas de los tipos que caigan y llegarás hasta la oficina de la instalación donde de nuevo hay una puerta que no se quiere abrir. No hay problema, utiliza el E.D.O. de nuevo y accederás a su interior. Allí recoge la tarjeta y podrás abrir la puerta que te conduce al final de este escenario.

### FINAL

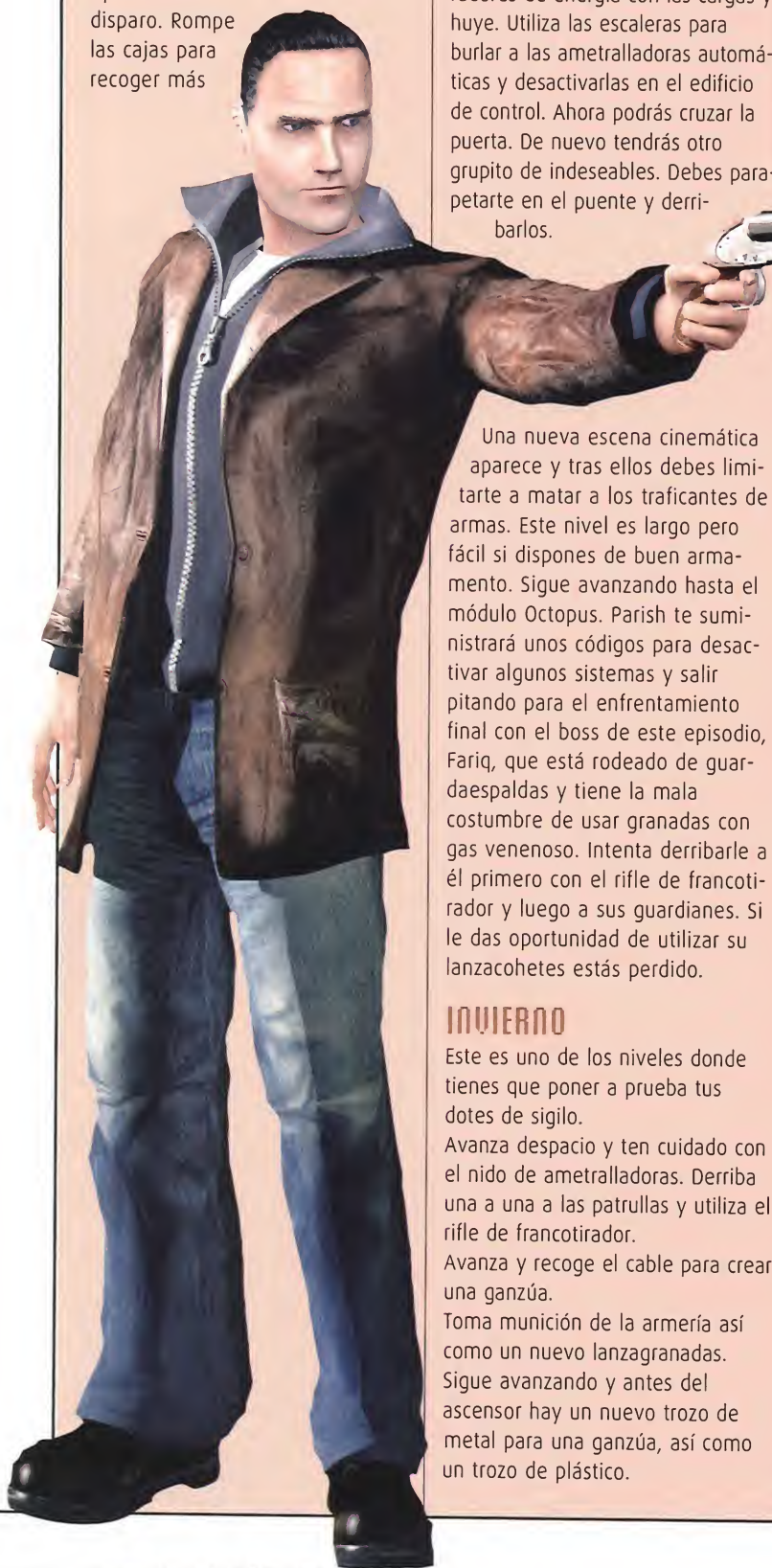
Explora el área del reactor y liquida a todos los enemigos. Recoge los objetos y ve al medio de la plataforma circular para activarla y para que el ordenador escanee biométricamente a nuestro protagonista. Ve ahora a la armería. Anteriormente debes haber cogido una llave en la oficina de seguridad. Ahora podrás rellenar tu inventario de munición, así como más cargas explosivas.

Continúa hasta el centro del reactor y podrás pasar por las puertas protegidas por escáner. Cuando veas a los trabajadores con mono rojo, elimínalos y recoge el CD-ROM con información. Ve hacia la derecha y baja por la escalera hasta el núcleo del reactor.

En este momento debes buscar una simple barra que te será de gran ayuda si no dispones de ninguna en el inventario. Ahora debes activar todos los cilindros del reactor al mismo tiempo. Por desgracia la solución a este puzzle es aleatorio en cada partida, pero no es muy difícil que todos se iluminen al mismo tiempo.

Sigue avanzando y elimina las barreras tal como has hecho anteriormente con los cilindros.

Continúa y llegarás hasta el clímax final del juego. El reactor nuclear, cuatro cargas a tu disposición y un tiempo límite para hacerlo. El reto está en tus manos.







# Ya están aquí...



**DREAMWORKS**  
**PICTURES**

## JUEGO EXCLUSIVO VODAFONE

**Encuéntralo en tu Menú Vodafone live! > Juegos**

**¡y tú eres uno de ellos!**

**DESCÁRGATE**  
¡LOS MEJORES JUEGOS EN TU MÓVIL!

# LO ÚLTIMO



**¡Escoge tu táctica, consigue el apoyo de la afición, regatea, chuta y marca gol!**



**¡El solitario de Gameloft ahora de platino!**

**Para descargar un juego  
envía un SMS al 5525\*  
con el texto JUEGO OP85  
y sigue las instrucciones.**

**Ej. JUEGO OP85 al 5525.**

**Accederás a nuestro catálogo WAP y podrás elegir y descargar tu juego. El juego será memorizado en tu teléfono y podrás jugar tantas veces como quieras.**

**O llama al 806 556 555\*\* y sigue las instrucciones. Atención: tu telefono tiene que estar configurado para wap.**



**¡Sólo 3,12€!**  
IVA INCL

**II PREMIO AL MEJOR  
JUEGO MÓVIL DEL 2004  
POR HOBBY CONSOLAS**

## (2) LISTA DE MÓVILES COMPATIBLES

**Alcatel** One Touch 556, 565, 576, **LG** C1100, C1200, C2200, F2100, L3100, **Motorola** C380, C385, C650, C651, E398, E550, T720, V3, V180, V2200, V300, V500, V525, V550, V600, V620, V635, V980 / **Nokia** 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3410, 3510, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, 7700, 7710, 7760, 7770, 7780, 7790, 7810, 7860, 7870, 7890, 7910, 7920, 7930, 7950, 7960, 7970, 7980, 7990, 8110, 8120, 8130, 8140, 8150, 8160, 8170, 8180, 8190, 8210, 8220, 8230, 8250, 8260, 8270, 8280, 8290, 8310, 8320, 8330, 8340, 8350, 8360, 8370, 8380, 8390, 8410, 8420, 8430, 8440, 8450, 8460, 8470, 8480, 8490, 8510, 8520, 8530, 8540, 8550, 8560, 8570, 8580, 8590, 8610, 8620, 8630, 8640, 8650, 8660, 8670, 8680, 8690, 8710, 8720, 8730, 8740, 8750, 8760, 8770, 8780, 8790, 8810, 8820, 8830, 8840, 8850, 8860, 8870, 8880, 8890, 8910, 8920, 8930, 8940, 8950, 8960, 8970, 8980, 8990, 9110, 9120, 9130, 9140, 9150, 9160, 9170, 9180, 9190, 9210, 9220, 9230, 9240, 9250, 9260, 9270, 9280, 9290, 9310, 9320, 9330, 9340, 9350, 9360, 9370, 9380, 9390, 9410, 9420, 9430, 9440, 9450, 9460, 9470, 9480, 9490, 9510, 9520, 9530, 9540, 9550, 9560, 9570, 9580, 9590, 9610, 9620, 9630, 9640, 9650, 9660, 9670, 9680, 9690, 9710, 9720, 9730, 9740, 9750, 9760, 9770, 9780, 9790, 9810, 9820, 9830, 9840, 9850, 9860, 9870, 9880, 9890, 9910, 9920, 9930, 9940, 9950, 9960, 9970, 9980, 9990, **Philips** 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632,

El acceso al catálogo vía SMS cuesta 3,12€ IVA inc. (en 3 SMS de 1,04€) y tiene derecho a la descarga de un juego. También incluirás en los costos de SMS y WAP que tengas contratados con tu operador. Deberás tener SUFICIENTE crédito para descargar el juego. Nos reservamos el derecho de utilizar tus datos para posibles operaciones futuras. Dispones de un derecho de acceso, rectificación y eliminación de datos. Para ello puedes dirigarte a [www.gameloft.com](http://www.gameloft.com)

**SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE:** Cuentas especiales de crédito

[illegible]

**Más juegos de calidad en**

**gameloft**  
www.gameloft.com







# COLD WINTER

**Vivendi Universal y  
PlayStation 2 Revista Oficial**

te proponen una aventura increíble, encarnar a un agente secreto británico para vivir la misión más arriesgada de su vida en Cold Winter. Participa en este concurso enviando un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 17 de agosto. Puedes ser el ganador de uno de los 5 lotes con 1 consola personalizada, 1 juego Cold Winter, 1 camiseta y 1 vaso, o uno de los 15 lotes compuestos por 1 juego Cold Winter, 1 camiseta y 1 vaso.





# 1<sup>er</sup> PREMIO

## 5

LOTES

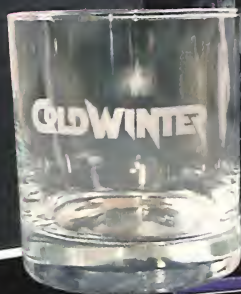
1 CONSOLA  
PERSONALIZADA +  
1 JUEGO + 1 VASO +  
1 CAMISETA

# 2<sup>o</sup> PREMIO

## 15

LOTES

1 JUEGO + 1 VASO +  
1 CAMISETA



¿En qué país transcurre la acción en Cold Winter?

A) Corea B) Semanal C) China

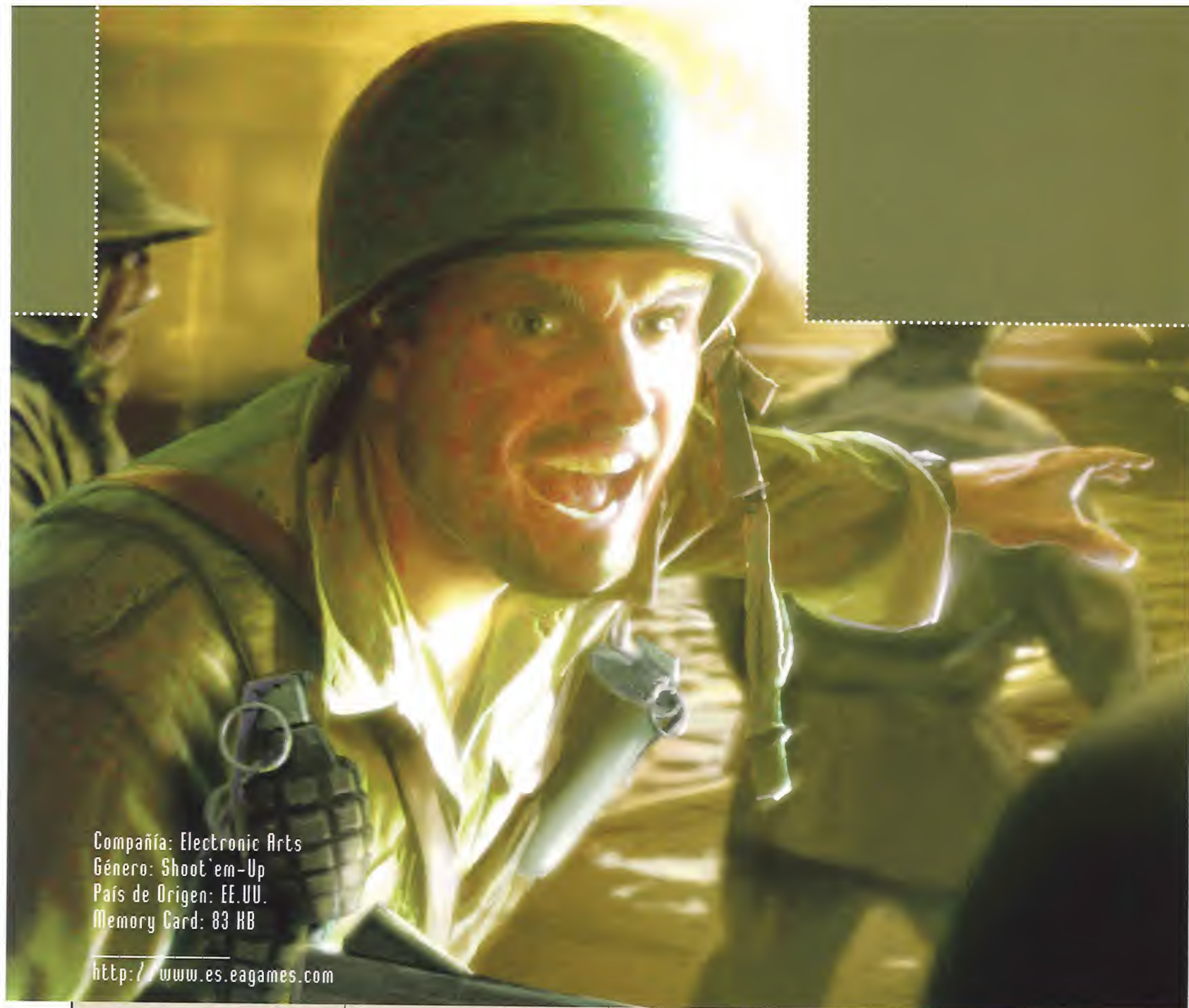
## CONCURSO «COLD WINTER»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra coldps2 espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: coldps2 A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de agosto.

©2005 Swordfish Studios Limited. Todos los derechos reservados. Cold Winter y el logo de Swordfish Studios son marcas comerciales de Swordfish Studios Limited. Sierra y el logo de Sierra son marcas registradas o marcas comerciales de Sierra Entertainment, Inc. en los EE.UU. y en otros países. Todos los derechos reservados. Las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.





Compañía: Electronic Arts  
 Género: Shoot'em-Up  
 País de Origen: EE.UU.  
 Memory Card: 83 KB

<http://www.es.eagames.com>

## ST. NAZAIRE

### OPERACIÓN CHARIOT

Objetivo principal: Localizar al capitán Beck.

Objetivos secundarios: Ninguno.

Esta misión inicial es prácticamente un Tutorial. Sólo tendrás que localizar la columna de humo verde para llegar hasta Beck, y desde allí regresar de nuevo al HMS Campbeltown.

### INCRUSION EN ST. NAZAIRE

Objetivo principal: Destruir depósito de combustible.

Objetivos secundarios:

- 1) Destruir cañón antiaéreo.
- 2) Destruir los cañones de la playa.

3) Matar al Némesis.

4) Obtener documentos del Eje.

5) Capturar el búnker alemán.

6) Regresar al HMS Campbeltown.

- El cañón antiaéreo está localizado en el tejado de la estación de tren. Necesitarás accionar una carga explosiva para destruirlo.

- Los cañones de la playa están estacionados en el lado Oeste del puerto. Haz lo mismo con ellos.

- Tanto el Némesis como los documentos del Eje se ocultan en los túneles situados bajo los cañones de la playa. A lo largo de estos túneles hay dispuestas ametralladoras, así que observa el panorama desde las esquinas antes de exponerte a las balas. Concentra los

disparos sobre la cabeza del Némesis y encontrarás los documentos del Eje cerca de él (son de un distintivo color rojo).

- El búnker alemán está en el centro del mapa. La clave para conquistarlo es ir por los flancos, evitando el fuego de ametralladora del búnker.

- Destruir el depósito de combustible es el objetivo principal de esta misión. La única forma de acceder a él desde los túneles del búnker. Coloca una carga de explosivo sobre el depósito y sal de allí pitando. Nada más bajar la escalera de caracol verás cómo se viene abajo una alambrada. Sal por allí antes de que el depósito estalle por los aires.

- El retorno al HMS Campbeltown no será fácil, ya que aparecerá un tren alemán repleto de refuerzos. Lo mejor es subir a uno de los pasos elevados y disparar desde allí a cuanto soldado tengas a tiro.

### APAGÓN EN EL PUERTO

Objetivo principal: Destruir la central eléctrica.

Objetivos secundarios:

- 1) Recuperar el faro.
  - 2) Destruir las carcasas de los cohetes. V2
  - 3) Destruir submarino alemán.
  - 4) Matar al Némesis.
  - 5) Recuperar documentos del Eje.
- El faro está a las afueras del cuartel donde arranca la misión. Una vez más, la clave para sortear el

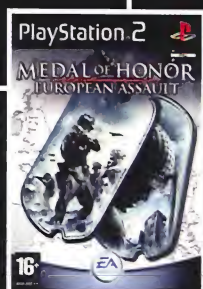


# GUÍA

Para llegar hasta el final

COMPLETA

En esta nueva entrega de Medal Of Honor se reviven cuatro batallas decisivas de la mayor guerra vivida por la humanidad en su historia. Estos cuatro niveles están subdivididos en once apasionantes misiones, si quieres superarlas con la máxima puntuación posible sigue nuestros consejos al pie de la letra



## MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

nido de ametralladoras está en flanquearlo y utilizar las granadas.

Liquida a los soldados de infantería alemanes y el faro será tuyo.

- Las tres carcasas de cohete V2 que debes destruir están colgadas del techo de un hangar. Únicamente tendrás que disparar sobre ellas para conseguir que caigan y se destruyan contra el suelo.

- El submarino alemán está anclado cerca de allí. Tendrás que colocar tres cargas explosivas para hundirlo, así que es recomendable accionar la carga central en último lugar si no quieres ir al fondo del mar junto al submarino.

- El Némesis y los documentos del Eje que protege (los planos de los componentes del cohete V2) están cerca de la puerta de la central eléctrica. Podrás ver al Némesis nada más cruzar el umbral, sobre una pasarela metálica.

- Para destruir la central eléctrica, tendrás que descender al nivel del sótano y colocar tres cargas explosivas en cada uno de los tres generadores. Vigila a los alemanes de las pasarelas superiores, que no dejarán de dispararte mientras colocas las cargas. Una vez dispuestas, sólo resta salir al exterior de la central,

liquidar a los alemanes de refuerzo y accionar el detonador.

### MARCHARSE A LA FRANCESA

Objetivo principal: Escapar de St. Nazaire.

Objetivos secundarios:

1) Tomar el nido de la ametralladora MMG.

2) Destruir el tanque Panzer del patio.

3) Destruir la torre de comunicaciones.

4) Liquidar al Némesis.

5) Obtener los documentos del Eje.

- No intentes atacar el nido de ametralladoras de frente. Verás salir a los soldados alemanes de un piso situado justo enfrente. Sube por esas mismas escaleras y hallarás una posición inmejorable desde la que atacar a la ametralladora.

- Antes de llegar hasta el Panzer del patio tendrás que hacer frente a la fuerte resistencia de los alemanes que defienden las ruinas hasta el último hombre. Acabarás llegando a la segunda planta de un edificio justo a tiempo para ver cómo el Panzer vuela en pedazos por la acción de los aviones aliados.

- El Némesis te espera justo en el altar (o lo que queda de él) de la

iglesia en ruinas. Mátao y obtendrás los documentos.

- La torre de comunicaciones sólo es accesible desde el interior de la iglesia.

-La vía de escape de St. Nazaire es el cementerio de atrás. Allí, entre los panteones, tendrás que hacer frente a un nuevo tanque Panzer, utilizando únicamente granadas para acabar con él. La clave: colar las granadas justo debajo de su panza.

### NORTE DE ÁFRICA

#### OPERACIÓN: OJOS VENDADOS

Objetivo principal: Destruir los tres prototipos de tanque Tiger.

Objetivos secundarios:

1) Destruye el tanque Panzer de entre las ruinas.

2) Sabotea la estación de radar.

3) Encuentra los documentos enemigos.

4) Elimina al Némesis.

5) Recupera los informes de reconocimiento.

6) Escapa por el búnker.

- En lugar de salir directamente por el túnel hacia las ruinas que protegen los soldados nazis, mira

hacia la izquierda. Verás una elevación desde la que utilizar el rifle de francotirador.

- Podrás deshacerte del tanque utilizando granadas y colándolas debajo de su panza.

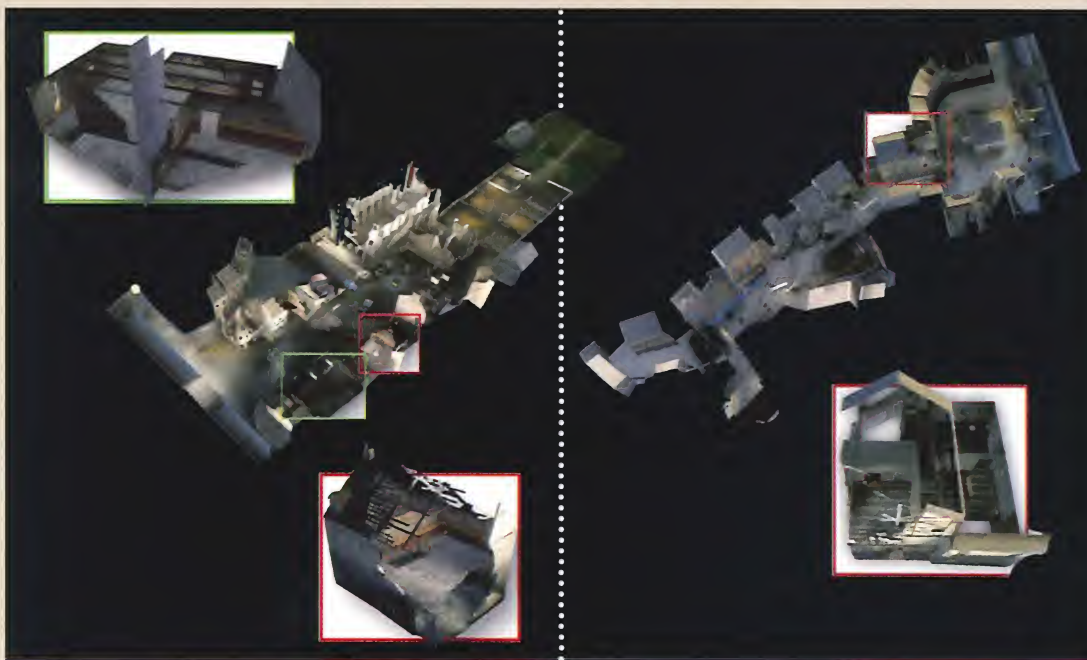
- Hacia el Norte verás una antena de radar. Una de tus misiones secundarias es sabotearla. Para ello necesitarás colocar una carga explosiva en el búnker, protegido por dos ametralladoras MMG. El problema es que una vez destruida la estación, de la nada surgirá un pequeño ejército del Afrika Korps y un tanque Panzer. Puedes destruirlo o salir corriendo. Tu elijas.

- Hacia el Sur, hallarás una línea de trincheras protegidas por alambre de espino. Justo al lado del nido de ametralladoras verás un punto en el que el alambre ha cedido. Desde ahí podrás entrar en las trincheras alemanas. Debajo de ellas hay un búnker en el que se ocultan los documentos (manual de funcionamiento del tanque Tiger).

- Antes de seguir hacia los hangares, verás la entrada hacia una gruta sobre la que descansa uno de tus hombres. En su interior encontrarás al Némesis de este nivel. Entre los



### ST. NAZAIRE



☐ restos humeantes del avión allí estrellado encontrarás los informes de reconocimiento británicos.

- El primer prototipo Tiger está oculto por unas cajas. Dinamítalo y tendrás acceso al hangar donde se ocultan las otras dos unidades.
- La ametralladora del techo te dificultará más la tarea de dinamitar la puerta del búnker, desde el que saltarás a la siguiente misión.

#### OPERACIÓN: SILENCIAR EL V2

Objetivo principal: Destruir el cohete V2.

Objetivos secundarios:

- 1) Robar la película con el ensayo de la V2.
- 2) Eliminar al Némesis.
- 3) Encontrar los documentos enemigos (información codificada sobre el Hogar del virus).
- 4) Liberar a los 3 SAS prisioneros.
- 5) Fotografíar los planos de la V2.

6) Destruir la vía del tren.

7) Escapar de las instalaciones.

- A lo largo de este laberinto de túneles irás encontrándote con tres celdas marcadas con el icono rojo del explosivo. Reviéntalas para liberar a tres SAS prisioneros que te serán de gran ayuda durante el desarrollo de esta misión.

-Al llegar a la sala con las turbinas, antes de salir a la gran rampa que lleva al exterior, busca una

pendiente más pequeña, que te llevará hasta el Némesis y una sala con un proyector. Acércate a él y robarás la película con el ensayo de la bomba V2.

- Ya en el exterior, encontrarás, en una de las barracas, los planos de la V2. Fotografíalos y ten mucho cuidado con las ametralladoras MMG que manejan los guardias de las torres de vigilancia.

- Coloca una carga de explosivos sobre la vía del tren para detener los suministros de la factoría V2 y lograr otro objetivo secundario.

- Tendrás que seguir rodeando la factoría V2 hasta llegar a un tanque. Acaba con él y nada te detendrá ya para entrar en la fábrica. En mitad del caos, presiona la palanca situada al Este para abrir la puerta y recibirás con ello la ayuda de un pequeño ejército británico. Sube a la torre de control, acciona la palanca para descender la bomba V2. Coloca una carga explosiva sobre ella y sal de la factoría. África habrá terminado para ti.

### RUSIA: ESTALINGRADO

#### OPERACIÓN: CAMINO A ESTALINGRADO

Objetivo principal: Destruir el cañón.

Objetivos secundarios:

- 1) Reunión con soldados partisanos.
- 2) Destruir tanques Panzer.
- 3) Destruir Depósito de armamento.
- 4) Destruir Torre Comunicaciones.
- 5) Derrotar a Némesis y Recuperar Documentos OSS.
- 6) Asegurar la Iglesia.

- Comienzas mirando al Sur, en una carretera. Avanza hasta encontrar un puesto de guardia, elimina a los soldados alemanes para que no alerten tu presencia.

- Al acercarte a la casa de la derecha, verás que te llama un guerrillero; aquí te dirán que te encuentres con el líder partisano. Entra en el sótano de la casa, y escucha al líder para completar el primer objetivo secundario. Abandona la casa.

- Nada más salir, los nazis atacarán desde el Este (liquida primero este





grupo) y el Sur. Envía a tu escuadrón a la colina Sur para mantenerlos a raya. Al llegar a la cima verás un tanque, y un nuevo objetivo se añadirá a tu lista.

- Elimina a los soldados y coloca una carga explosiva en el Panzer, para destruir uno de los tres tanques de este objetivo. Limpia el búnker de soldados, uno soltará un rifle Gewehr.

- Encuentra el Nebelwerfer (lanzacohetes) en la trinchera sobre la colina y utilízalo para destruir el cañón. Si no lo usas, puedes conseguirlo con tres cargas explosivas. Después aparecerá un nuevo objetivo: asegurar la iglesia.

- Ve hacia el Norte, siguiendo el río y entra en el pueblo por uno de los puentes. De los bloques saldrán soldados alemanes. Ponte a cubierto en el edificio a tu izquierda y dispara a discreción. No tardarás mucho en ver el segundo Panzer al Sureste. Coloca una carga explosiva en el tanque y ve hacia el Noroeste del pueblo.

- Allí hallarás el tercer Panzer cerca de un nido de ametralladoras MMG. Después de limpiar el área podrás destruir el tercer tanque Panzer para completar dicho objetivo.

- Según avanzas, un nuevo objetivo se añadirá a tu lista: destruir el almacén de munición. Sigue la calle principal hacia el Este, hacia la iglesia del cementerio. Ponte a cubierto en el edificio de dos plantas a tu izquierda y sube por las escaleras.

- En la segunda planta ve hacia el Noreste y verás un depósito de munición fortificado. Lanza un par de granadas, equipa el Gewehr, y acaba con los guardias. Si tus soldados están fuertes puedes enviarlos como avanzadilla.

- Baja, elimina a los enemigos restantes y dirígete hacia el depósito. Pon una carga explosiva en una caja en el centro del depósito y encuentra un lugar donde cubrirte. El objetivo se dará por cumplido.

- Después, los partisanos comenzarán a rodear el cementerio. Entra y ve a la izquierda (Norte) y cúbrete con las lápidas. Utiliza algunas granadas para debilitar las filas alemanas.

- A tu derecha hay una Torre de Comunicaciones protegida por un nido de ametralladoras, es un objetivo nuevo. Rodea la iglesia por el Noreste. Elimina a los soldados que encuentres y continúa.

- Sube por la pequeña escalinata hacia el Sur. Encontrarás dos aliados. Continúa avanzando y elimina a los soldados que guardan el sistema PA. Lanza un par de granadas al búnker. Coloca cargas explosivas en la torre y habrás completado otro objetivo.

- Tras acabar con la resistencia en los alrededores de la iglesia, entra. Dentro te enfrentarás al Némesis y su escuadrón. Haz lo necesario para eliminarlos. Mantén vigilado al Némesis por si sube por las escaleras, para ir tras él y recuperar valiosos documentos. Cuando termines asegúrate de que has liquidado a todos los alemanes.

Por prevención, sube y utiliza la MG42 para barrer todo signo de vida del cementerio. Finalmente el objetivo de asegurar la iglesia se dará por cumplido.

## OPERACIÓN: URANO

Objetivo principal: Transmitir por radio a la OSS.

Objetivos secundarios:

- 1) Destruir el tanque Panzer.

- 2) Encontrarse con el oficial ruso.

- 3) Encender una bengala.

- 4) Destruir la puerta de la rectoría.

- 5) Derrotar al Némesis.

- 6) Destruir los cañones.

- 7) Destruir la inteligencia alemana.

- El jugador está entre un escuadrón de guerrilleros rusos. Después de que el oficial dé una charla ordenando el lanzamiento de cohetes, aparece el primer objetivo: transmitir por radio a la OSS. A partir de ahí, tendrás que seguir en formación detrás del tanque T-34.

- Cuando llegues al pueblo, descubrirás una ofensiva alemana. Un Panzer te dispara, así que será mejor que te cubras en los edificios abandonados.

- Caza unos cuantos Nazis con tu rifle Moison-Nagant, o usa a tu escuadrón mientras averigüas cómo destruir el Panzer. Busca en las ruinas para hallar un bazooka o granadas. Destruye al Panzer cubriéndote en los edificios o rodeándolo, con granadas o con el bazooka. Vigila su cañón y un nido de ametralladoras.

- Después de destruir el Panzer, no dejes ni un solo alemán en pie.

Después, abandona el pueblo y se activará otro objetivo: encontrarte con el oficial ruso. Acéptalo.

- Explora los alrededores para descubrir un sistema de trincheras. Evita el campo abierto para sortear las balas enemigas, hasta que veas la carretera bloqueada en el puente. Avanza rápido.

- Busca el oficial ruso. Avanza por las trincheras utilizando el rifle o una ametralladora para protegerte de los nazis. Mientras tanto, haz acopio de munición y medicina.

- Encuentra al oficial ruso en un búnker de las trincheras cercanas al bloque de carretera. Escucha sus órdenes y observa cómo un ruso experto en demoliciones elimina la barricada. Cruza el puente hacia las líneas germanas y lanza una bengala.

- Pasa por el puente evitando el fuego de la ametralladora. A tu izquierda limpia la trinchera de alemanes. Después inspecciona el nido de ametralladoras para coger munición de bazooka. Continúa por la carretera evitando los ataques nazis. Utiliza a tu escuadrón para cubrirte o envíalos mientras buscas una forma de lanzar la señal para el bombardeo.

- Cuando llegues a una bifurcación, activa la señal de humo para el bombardeo y rápidamente regresa hasta la tubería o el nido de ametralladoras más cercano.





### RUSIA



☐ - Cuando termine el ataque, las tropas rusas avanzarán hacia ti. Pero la milicia alemana también se están movilizando. Ten cuidado con el nuevo Panzer que entra en acción. Vuélalo con el bazooka y lucha en las ruinas mientras estás a cubierto o buscando munición. Sal de las ruinas y camina hacia la rectoría.

- Aquí deberás enfrentarte a un Panzer, trincheras abarrotadas de

nazis y una ametralladora MMG. Alcanzando el perímetro de la rectoría debes destruir su puerta con una carga explosiva.

- Dentro de la rectoría, en su patio, hallarás otro Panzer y más nazis, incluyendo un francotirador en el campanario, eso sin contar con el Némesis.

- En esta ocasión el Némesis lleva importantes documentos de la OSS. Tendrás que liquidarle, y tener

cuidado con su escuadrón. Ve poniéndote a cubierto hasta que el Némesis esté a tiro y le puedas dar lo suyo.

- Hazlo lo mejor que puedas para limpiar el patio de la rectoría. Cumple el objetivo de destruir los cañones en tu camino al cuartel general alemán.

Hay 3 cañones alineados, destrúyelos poniendo una carga en cada uno.

- Finalmente, ve hacia el cuartel general alemán, y en el balcón de la segunda planta encontrarás la radio para transmitir a la OSS. Asegúrate de que se ha llevado a cabo y halla el lugar donde colocar una carga para destruir la inteligencia alemana.

- Coloca la carga en el banco de comunicaciones y busca un lugar seguro en el patio para ver cómo el cuartel general salta por los aires.

### LA BATALLA DE LAS ARDENAS

#### OPERACIÓN: PUEBLOS GEMELOS

Objetivo principal: Destruir el puente.

Objetivos secundarios:

- 1) Eliminar unidad de reconocimiento en el Molino.
- 2) Defender el puesto de mando americano.
- 3) Recoger documentos secretos.
- 4) Usar la radio para llamar a la artillería.

- Al sur de la posición de inicio verás el molino. En el tejado hay un alemán dirigiendo el fuego de un mortero a los aliados. Tendrás que eliminarlo.

- Retrocede ante la ofensiva alemana. Detrás de la iglesia, está el puesto de mando aliado. Sólo puedes defenderlo destruyendo los tres tanques King Tigre.

- Antes de abandonar el puesto de mando, mira en la mesa con el mapa en el centro de la sala de la primera planta. Recoge los documentos del capitán Dye para localizar el espía de tu próxima misión.

- A cubierto en la iglesia, avanza hacia las líneas enemigas. Asegúrate de que la torre de la iglesia no tiene francotiradores. Allí encontrarás una radio, la infantería aliada no está en su posición y la radio pedirá nuevas coordenadas para un bombardeo.

- Antes de abandonar la torre, asegúrate de coger explosivo C4 en la torre. Un puente Bailey situado en el Noreste de la posición de inicio es tu objetivo.

Es la nueva ruta para que pasen los vehículos hacia la zona aliada. Ve hacia el puente y coloca C4 para destruirlo.





## OPERACIÓN: LA GRANJA

Objetivo principal: Rescatar al espía francés.

Objetivos secundarios:

- 1) Destruir tanque King Tigre.
- 2) Destruir artillería alemana 88.
- 3) Destruir depósito de munición.
- 4) Defender la granja hasta la llegada de refuerzos.

- Tienes que colocar cargas explosivas para destruir la barricada, estarás bajo fuego de ametralladora. A la izquierda de la granja, unos ingenieros reparan un tanque. Deberás destruirlo con C4.

- Tienes la oportunidad de destruir la artillería de 88 mm. alemana. Las baterías de 2 piezas están situadas estratégicamente a cada lado de la granja. Mientras las destruyes, dejarás las puertas abiertas a las patrullas alemanas.

- En la esquina Noreste de la granja, los alemanes han construido un depósito camuflado de munición. Coloca cargas explosivas cerca de las cajas y corre a cubrirte.

- Un espía ha sido hecho prisionero en el sótano, donde es interrogado por la SS alemana. Vuela la puerta con C4 para entrar. Dentro hay un oficial con una pistola Luger, otro oficial se protegerá con una mesa. Cuando rescates al prisionero te informará de un contraataque alemán inminente.

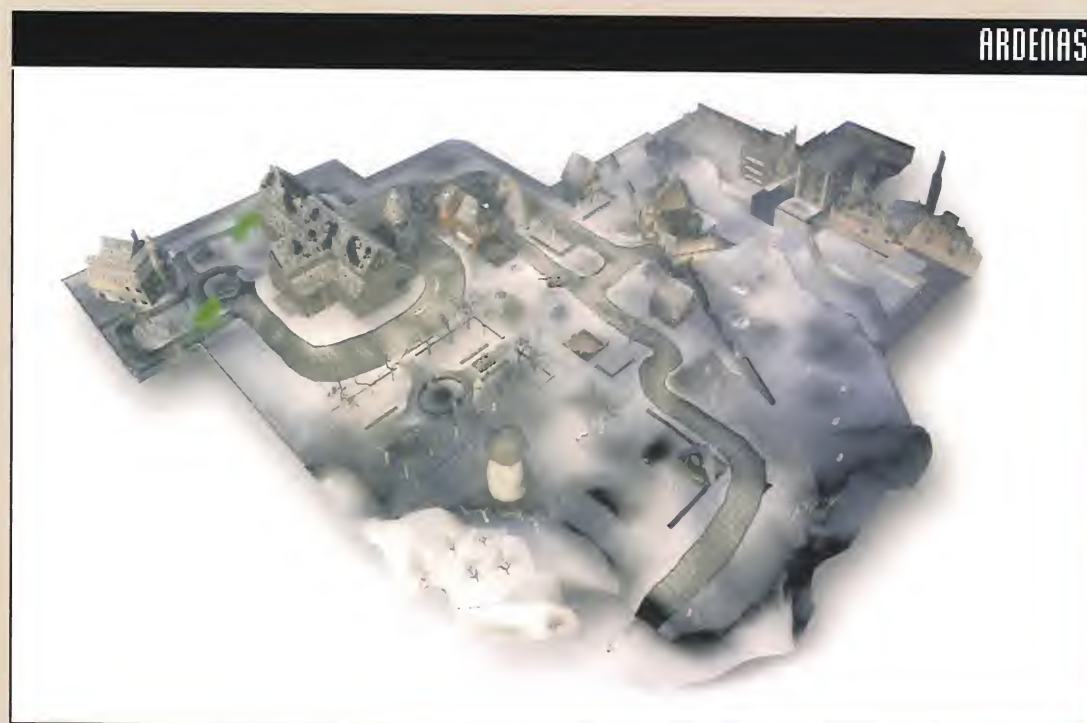
- Tu escuadrón ha llegado hasta la granja. El informador ordenará a las tropas que tomen posiciones para defenderse. Finalmente te darán órdenes para resistir hasta que llegue un transporte con nuevas tropas.

## OPERACIÓN: UN INFIERNO DE HIELO

Objetivo principal: Encontrar e infiltrarse en el búnker alemán bajo tierra.

Objetivos secundarios:

- 1) Pedir un bombardeo aéreo.
  - 2) Destruir tanques King Tigre.
  - 3) Eliminar a Von Schrader y desactivar la bomba sucia.
- Desde el centro de mando, ve



ARDENAS



hacia el Este. Usa el T27 para abatir un Panzer y avanza hacia el Norte. Excava una trinchera. Con la radio pide un bombardeo aéreo.

- Excava y elimina los King Tigers para completar un objetivo secundario. Esquiva el fuego de mortero y ametralladoras hasta eliminar a los tres tanques.

- Para penetrar en el búnker enemigo, debes cruzar las líneas enemigas y dirigirte hacia el Oeste

hasta ver filas de alambre de espino, y finalmente la entrada al búnker subterráneo. Está guardada por varias trincheras y un Panzer. Sube a la colina y encontrarás más tropas enemigas.

Asegura el área, coloca cargas en la puerta del búnker y retrocede.

- Las tropas de elite del búnker son las más difíciles del juego y están lideradas por el peor de todos los

Némesis: Von Schrader. Tienes que ser rápido para desactivar la bomba sucia que avanza inexorable hacia la torre de detonación. Limpia el búnker y los nidos de ametralladoras colocados estratégicamente. Sube las escaleras hasta la sala de control, donde está Von Schrader. Si eres capaz de pasarle justo a tiempo, podrás desactivar la bomba sucia, salvar a tus compañeros de armas y al mundo.



# DESTROY ALL HUMANS!

## CRYPTO A PRUEBA DE BALAS

Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona Cuadrado, Círculo, Izquierda, Izquierda, Círculo, Cuadrado. Ahora Crypto será inmune a los ataques enemigos.

## COMO UN ZORRO

Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona Derecha, Cuadrado, R2, R1, Derecha, R2. Tu medidor de alerta subirá al máximo.

## PENSADOR PROFUNDO

Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona R1, R2, Círculo, Derecha, R2, Círculo. El

Poder Mental de Crypto se volverá ilimitado.

## MUNICIÓN INTERMINABLE

Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona Izquierda, Círculo, R2, Derecha, R1, Cuadrado. No tendrás que volver a preocuparte por quedarte sin munición.

## LLAVE DEL LABORATORIO DE ORTHOPOX

En la nave nodriza, mantén pulsado L2 y presiona Cuadrado, Círculo, Izquierda, Izquierda, Círculo, Cuadrado. Todas las mejoras para las armas desbloqueadas estarán disponibles en el Laboratorio de Pox.



**PLATINUM**

# KILLZONE

## DESBLOQUEAR TODOS LOS PERSONAJES Y NIVELES

Empieza un juego nuevo e introduce Shooterman como nombre de tu perfil.

## DESBLOQUEAR TODOS LOS VÍDEOS

En la pantalla de menú, mantén pulsado L1 y presiona Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado.

## UN DISPARO MATA

En la pantalla de menú, mantén pulsado L1 y presiona Círculo, Triángulo, Círculo, Triángulo, X.

## ENEMIGOS CABEZONES

En la pantalla de menú, mantén pulsado L1 y presiona Círculo, Cuadrado, X, Círculo, Círculo.



**PLAYER 1**



**PLATINUM**



# WRC 4

Crea un perfil llamado SECRETS. Entra en Opciones, Sala de Trofeos y selecciona el nuevo menú aparecido: Trampas. Usa los códigos a través de la opción Revelar Trampa (tendrás que activar las trampas después, a través de la opción Trampas del Juego):

## GIMMIECARS

Todos los coches.

## GIMMIEWORLDS

Todos los circuitos.

## GIMMIETHELOT

Todos los coches y circuitos.



# MEDAL OF HONOR

## EUROPEAN ASSAULT

Con el juego en Pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona Círculo, Círculo, Izquierda, Triángulo, Círculo, X. Cuando el mensaje «Escribe el código del truco» aparezca en la parte superior izquierda de la pantalla, introduce la combinación del truco que desees activar:

### RELLENA EL MEDIDOR DE ADRENALINA AL MÁXIMO

L1, R2, R1, Arriba, Triángulo, Círculo.

### SUICIDARSE (SÓLO EN EL MODO DE 1 JUGADOR)

X, Triángulo, Círculo, Derecha, Triángulo, Círculo.

### RECUPERAR LOS DOCUMENTOS OSS

Arriba, X, R2, R1, Arriba, Cuadrado.

### MATAR AL NÉMESIS DE ESE NIVEL

L1, R2, R1, Arriba, Triángulo, Círculo.

### MUNICIÓN ILIMITADA

L2, L1, Cuadrado, L2, L1, R1.

### DESHABILITAR SHELLSHOCK

L2, R1, L2, L1, Triángulo, Triángulo.

### OCULTA LOS MARCADORES

L1, R2, R1, Arriba, Triángulo, Círculo.



## KING OF FIGHTERS 2002

### LUCHA CON GEESE

Completa el nivel 40 en Time Attack Challenge. Después, mantén pulsado R1 mientras eliges a Billy en la pantalla de selección de personaje.

### LUCHA CON GOENITZ

Completa el nivel 40 en Time Attack Challenge. Después, mantén pulsado R1 mientras eliges a Rugal en la pantalla de selección de personaje.

### LUCHA CON KING

Completa el Single Attack Challenge.

### LUCHA CON KUSANAGI

Mantén pulsado R1 mientras eliges a Kyo en la pantalla de selección de personaje.

### LUCHA CON OROCHI CHRIS

Mantén pulsado R1 mientras eliges a Chris en la pantalla de selección de personaje.

### LUCHA CON OROCHI IORI

Completa el Nivel 20 en Time Attack Challenge. Después, mantén pulsado R1 mientras eliges a Iori en la pantalla de selección de personaje.

### LUCHA CON OROCHI SHERMIE

Mantén pulsado R1 mientras eliges a Shermie en la pantalla de selección de personaje.

### LUCHA CON OROCHI YASHIRO

Mantén pulsado R1 mientras eliges a Yashiro en la pantalla de selección de personaje.

### LUCHA CON SHINGO

Completa Team Attack.

### SELECCIÓN DE PERSONAJE ALEATORIA

Mantén pulsado R2 en la pantalla de selección de personaje.





## ¡PONTE LAS PILAS!



El suplemento que regalamos este mes sobre PSP para que conozcas al máximo la portátil de Sony antes de que llegue al mercado. En él os ofrecemos 84 páginas con las que sacar partido a tu futura consola, *reviews* de todos los títulos que estarán disponibles y avances de los juegos que están por llegar.

Aunque ya queda muy poco para que podamos disfrutar de PSP en nuestro país, junto con sus juegos y sus películas en formato UMD, aún ninguna compañía discográfica ha anunciado un sólo lanzamiento de UMD Audio. De hecho, ni siquiera en Estados Unidos se planea una utilización del formato en breve.



## CONSULTORIO OFICIAL DE PlayStation 2

### Fútbol y conducción

Hola, os felicito por la gran revista. Aquí van mis preguntas:

- 1.- ¿Qué juego es mejor: *Pro Evolution 4* o el *FIFA Street*?
- 2.- ¿Y el mejor de coches? *Need For Speed Underground 2*, *Juiced* o *Enthusia*.
- 3.- ¿Cuál es el mejor juego de motos? *Marcial Ocaña López*, vía e-mail.

- 1.- No nos cansaremos de repetirlo, aunque no son comparables, *Pro Evolution Soccer 4* es el mejor juego de fútbol que vas a encontrar actualmente en el mercado. *FIFA Street* es un *arcade* muy divertido y original, pero como juego de fútbol real, el título de Konami es mejor.
- 2.- En la escala de simulación y realismo, *Enthusia* estaría primero, seguido de *Juiced* y por último *NFS*. Si lo tuyo es la diversión directa y la jugabilidad más explosiva, sin demasiados elementos de simulación, *Need For Speed Underground 2* te gustará más que los otros dos.
- 3.- Sin duda alguna, *Moto GP4* es el mejor título de conducción con motocicletas del mercado.

### Un nuevo Grand Theft Auto en PS2

Hola me llamo José y soy de un pueblo de Sevilla. Os felicito por la revista. Ahí van mis preguntas:

- 1.- ¿Saldrá la próxima entrega de GTA en PlayStation 2? Y si sale, ¿vendrá doblado al castellano u otra vez con subtítulos?
- 2.- Ordenadme estos juegos de terror de mejor a peor: *Resident Evil Outbreak File#2*, *Silent Hill: The Room* y *Resident Evil 4*.
- 3.- He visto en la revista de julio que van a sacar una nueva entrega de *Prince Of Persia*, ¿podrías decir-

me más o menos cuándo saldrá a la venta y algún detalle del juego, como se llamará por ejemplo?

- 4.- Podrías decirme cual es mejor: *GT4* o *NFS Most Wanted*. Me quiero comprar uno y me da igual esperar.

José, vía e-mail.

- 1.- En el tema del lenguaje que se utilizará en el juego es casi imposible acertar, pero lo que parece claro es que el próximo *Grand Theft Auto* (sin contar con *Liberty City Stories* para PSP) saldrá para PlayStation 3.
- 2.- *Resident Evil 4*, *Silent Hill: The Room*, *RE Outbreak File #2*.
- 3.- Aunque aún no está confirmado, ni mucho menos traducido, es posible que el título de la tercera entrega de POP sea *Prince Of Persia: Kindred Blades*.
- 4.- La calidad general de *NFS Most Wanted* difícilmente podrá llegar a igualarse a la del perfecto *Gran Turismo 4*. Eso sí, si lo tuyo no es el realismo al volante y la simulación, podría llegar a gustarte más el programa de Electronic Arts.

### Terceras partes...

Hola, soy Enrique. Tengo unas dudas que me gustaría que me resolvieseis. Allá van:

- 1.- ¿Se sabe algo sobre el juego de *Spider-Man 3*?
  - 2.- ¿Saldrá al mercado *Marvel Versus Capcom 3*?
  - 3.- ¿Cuándo va a salir *MDK3*?
- Enrique Iglesias, vía e-mail.

- 1.- El próximo juego protagonizado por Spiderman será *Ultimate Spider-Man*, basado en las series de cómic del mismo nombre y del que mostramos las primeras imágenes el mes pasado. De *Spider-Man 3* aún no se sabe nada, salvo que el estreno de la película está

planeado inicialmente para 2007.

- 2.- Hace tiempo que Capcom no «resucita» su serie de títulos *Vs.*; lo más parecido que vas a encontrar en el mercado es *Capcom Fighting Jam*, aunque en él sólo se dan cita personajes de Capcom y ninguno de Marvel.

- 3.- Ni BioWare (creadores de *MDK2*) ni Shiny (artífices de la primera entrega) parecen demasiado interesadas en continuar la saga MDK, al menos por ahora.

### Terceras partes...

Hola, quería haceros unas preguntas...

- 1.- ¿Cuánto costará PS3 y sus juegos? ¿Y los juegos de PSP?
  - 2.- ¿Qué más cosas, a parte de jugar, se podrá hacer en PSP?
  - 3.- ¿Cuánto costará psp?
- Manuel Gutiérrez Araque, vía e-mail.

- 1.- Aún no se conoce el precio de la nueva consola de Sony, pero los analistas presagian un precio de 400 dólares. El precio de los juegos de PS3, suponemos, será similar al de los de PS2. Los títulos de PSP, entre 40 y 60 Euros.
- 2.- Te remito al completísimo suplemento que incluimos este mes con PS2 Revista Oficial.
- 3.- 249 Euros.

Enviad vuestras  
consultas a:

**PlayStation®2**  
**Revista Oficial - España**

Calle O'Donnell, 12  
28009 Madrid

Escribe **S.O.S.**

en una esquina  
del sobre, o manda  
un e-mail a

**ps2@grupozeta.es**  
poniendo como asunto  
**S.O.S.**





**JUEGOS PARA TU MÓVIL**  
**¡SÓLO 1 SMS!**

Envía tu mensaje al

**2442**

Coste del mensaje 1,2€ +iva



**SPLINTER CELL**



**PLAYJUEGO SPLINTER**

REQUIERE 4 MENSAJES

Envía **PLAYJUEGO** seguido del **NOMBRE** al **2442**  
Ejemplo: **PLAYJUEGO SPLINTER** al **2442**

**JUEGOS TOP**



**PLAYJUEGO CRIATURAS**

**PLAYJUEGO COMANDO**

**PLAYJUEGO KUNGFU**

**PLAYJUEGO SIBERIAN**



**RAYMAN 3**



**SKATE & SLAM**



**ALPHA WING**



**NAKONDA**



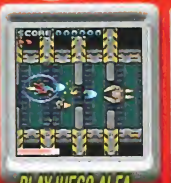
**PRINCE OF PERSIA**



**PLAYJUEGO RAYMAN**



**PLAYJUEGO SKATE**



**PLAYJUEGO ALFA**



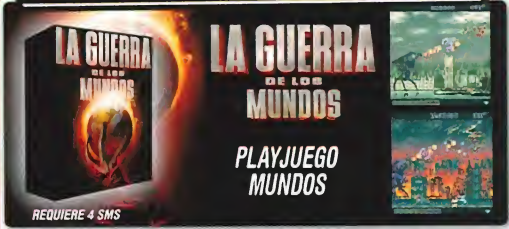
**PLAYJUEGO ANAKONDA**



**PLAYJUEGO PRINCIPE**

REQUIEREN 4 MENSAJES

**JUEGOS DE PELÍCULA**



REQUIERE 4 SMS



REQUIERE 4 SMS



REQUIERE 4 SMS

**JUEGOS POR SÓLO 1 SMS**  
**LOS + BARATOS DE ESPAÑA**



**PLAYJUEGO BURBUJAS**

**CRASH N' BURN**



**A TODO GAS**

**SPEED DEVILS**

**SPEED CHASER**

**DUST N' DIRTY RALLY**

**BMW**



REQUIEREN 4 MENSAJES



**PLAYJUEGO DEVILS**



**PLAYJUEGO SPEED**



**PLAYJUEGO RALLY**



**PLAYJUEGO BMW**

**JUEGA ON LINE EN**



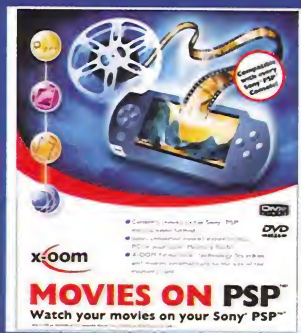
**JIPPII.ES**

Envía tu mensaje al 2442. COSTE DEL MENSAJE: 1,2€ + IVA. MÓVILES COMPATIBLES: La descarga de contenido multimedia puede llevar asociado costes añadidos de la operadora. Si eres menor de edad recuerda que has de contar con el consentimiento de tus padres antes de hacer tu pedido. War of the Worlds © 2005 Paramount Pictures and Dreamworks LLC. All Rights Reserved. War of the Worlds Mobile Game published by Gameloft. Kingdom of Heaven © 2005 Fox and its related entities. All rights reserved. The BMW emblem, the BMW name, the BMW "kidney" and the BMW and the BMW model designations are brands of BMW AG. The use thereof is covered by a licence granted by BMW AG. (c)2005 InfoSpace, Inc. All rights reserved. Published by InfoSpace. Developed by elkware Studio.



## X-00M PELICULAS EN PSP

El próximo mes de octubre, cuando ya haya sido presentada la consola PSP de Sony, este *software* también estará comercializado de la mano de Draque Multimedia ([www.draque.com](http://www.draque.com)), a un precio inferior a los 30 Euros, de modo que los videos favoritos se podrán convertir fácilmente al formato propio de la PSP para disfrutarlos en su excelente pantalla.



## CASIO PRO TREK

La nueva gama de relojes para actividades de aventura, con termómetro, barómetro, altímetro, brújula digital y cargador solar de energía. Además, son sumergibles hasta 100 metros. Pertenecen a la colección Casio Sport y sus precios oscilan entre los 79 Euros y los 349 Euros, dependiendo del modelo concreto y las funciones integradas.



## RIMAX VIRTUAL VISION

Estas gafas proporcionan una imagen de alta calidad equivalente a una pantalla LCD de 36" a 2 metros de distancia, pero con la ventaja de poder llevarse en una mano para disfrutar de la experiencia en cualquier lugar. Un producto para innovadores que deseen experimentar sensaciones nuevas.



## TELEVISOR LCD ENERGY SISTEM XPRESIONN 1000 18"1"

Una pantalla todo terreno para el hogar digital

Con una resolución de 1.280 x 1.024 y sus 18"1 pulgadas, esta pantalla es perfectamente capaz de hacer las veces de monitor para ordenador, al tiempo que satisfará a quienes desean ver la tele de un modo tranquilo en su habitación o en una sala fuera del salón principal. Sus propiedades a nivel de relación de contraste y brillo están dentro de lo habitual para este tipo de pantalla, y además su precio es muy atractivo y en la línea de **Energy Sistem**, que además ofrece 36 meses de garantía.



## NEOVIA ELECTRONICS NEO-7050DVD

Televisión Digital Terrestre y DVD, todo en uno y con un tamaño sumamente compacto

Un compañero ideal para desplazamientos o en el hogar para disfrutar de películas, emisiones de televisión (Terrestre Digital) o la radio en cualquier lugar. Además, su diseño es bastante estilizado y elegante, acompañado por una buena ergonomía. No en vano se trata de una marca muy popular en Francia. Además su precio es muy atractivo, está en la línea de **Energy Sistem** y ofrece 36 meses de garantía.



## POSICIONAMIENTO GLOBAL PARA TODAS LAS OCASIONES PACH NAUMAN ICN510 Y SPORT TOOL HEAD

Las soluciones GPS son cada vez más populares y más en vacaciones, cuando se viaja por parajes desconocidos donde perderse generalmente es más fácil de lo que parece. Para esta época estival, **NavMan** ha preparado un *pack* compuesto por el navegador **ICN510** para coche y el **X300**, especialmente pensado para las actividades deportivas que se benefician de la precisión en el registro

de tiempos y distancias de la tecnología GPS. El navegador **ICN510**, con su pantalla a color y mapas totalmente actualizados, permite seguir las rutas cómodamente gracias a las indicaciones visuales y las de voz, con una completa cartografía incluida en la tarjeta de memoria. El ahorro que supone este *pack* es de unos 100 Euros.



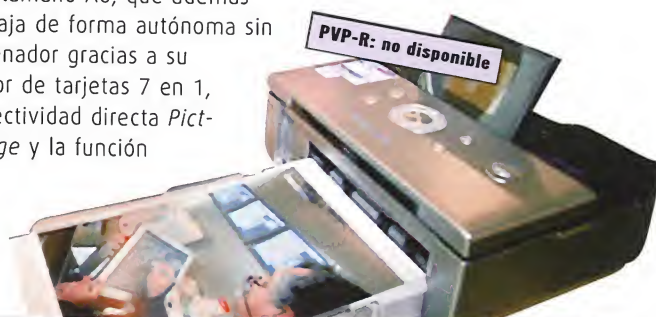
PVP-R : 599 Euros  
(disponible en la Fnac, Boulanger, Urend y San Luis)

## IMPRESORA SAMSUNG SPP-2040

Fotografías impresas en pocos instantes y con suma facilidad

Un completo sistema de impresión de fotografías con tamaño A6, que además trabaja de forma autónoma sin ordenador gracias a su lector de tarjetas 7 en 1, conectividad directa *Pict-Bridge* y la función

Mobile Printing Ready para teléfonos móviles.



PVP-R: no disponible

## NUEVOS APPLE IPOD

Apple sigue renovando sus gamas de productos iPod

La principal novedad es la unificación de las gamas *iPod* e *iPod Photo*. De este modo, a partir de ahora todos los *iPod* tendrán pantalla a color para visualizar imágenes. Además, como es costumbre con cada nueva gama, se mejoran las autonomías, que ahora son de hasta 15 horas. Las capacidades disponibles serán de 20 GB y 30 GB, contando además con nueva versión para el *software iTunes*.



PVP-R: 299  
(iPod de 20 GB)



# TECNO

Tecnología a tu alcance

## PALMONE LIFEDRIVE MOBILE MANAGER

*Ocio Digital y productividad en cualquier momento y lugar*

Los dispositivos móviles multipropósito mejoran con cada nueva generación y **PalmOne** no es una excepción. La tendencia es la de integrar dispositivos de almacenamiento con más capacidad, y **LifeDrive** responde a estas expectativas incluyendo un *microdrive* de 4 GB para almacenar datos, música, fotos, videos...

Además, el diseño permite usarlo vertical u horizontalmente, dependiendo de qué aplicación se esté usando. Obviamente para ver películas, el formato apaisado será el más recomendable, por ejemplo. La pantalla de 480x320 puntos, TFT transreflectiva, es un buen punto de partida para lograr una adecuada experiencia multimedia.

### INALÁMBRICO, POR FAVOR

Otro punto fuerte de este dispositivo de **PalmOne** es su arsenal de comunicaciones inalámbricas. *Bluetooth* y *Wi-Fi* están a disposición del usuario para conectarse a otros dispositivos móviles *Bluetooth* y a cualquier punto de conexión *Wi-Fi* de acceso libre o de pago tras contratar la suscripción correspondiente.

### CLAVES

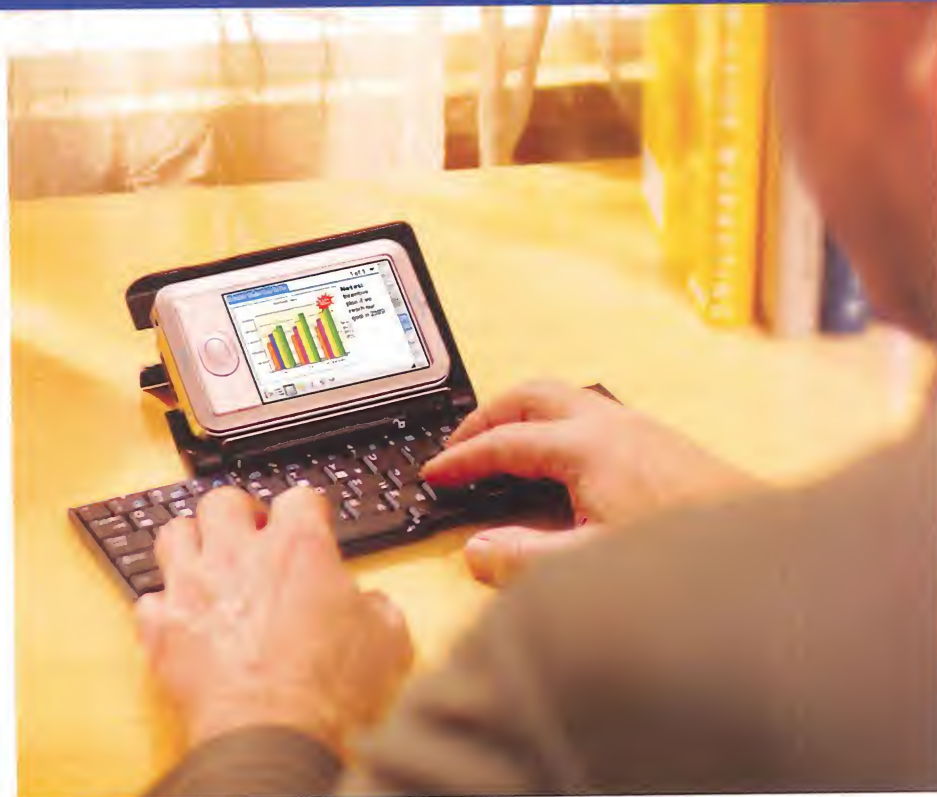


<http://euro.palmone.com/es>

### PALMONE LIFEDRIVE MOBILE MANAGER

#### FICHA TÉCNICA

- Procesador: Intel XScale 416 MHz
- Sistema Operativo: Palm OS v5.4.8
- Memoria: 64 MB RAM / 4 GB en disco
- Pantalla: táctil TFT a color, 320 x 480, 16 bits
- Conexiones: USB 2.0, IrDA, Bluetooth 1.1, Wi-Fi 802.11b
- Dimensiones: 112 x 73 x 19 mm
- Peso: 193 gramos
- Acabado: aluminio pulido
- Expansión: ranura SD Card, compatible MMC y SDIO
- Batería: polímeros de iones de litio de 1.680 mAh (no removible)



## «UN TODOTERRENO ELEGANTE Y VERSÁTIL»

De este modo, y gracias a sus aplicaciones ofimáticas, también será posible recibir correo y revisar y editar documentos prácticamente en cualquier momento y lugar. Además, existen accesorios como el teclado portátil, que facilitan las labores de edición de textos y creación de documentos o mensajes.

### VALORACIÓN

En líneas generales, el **LifeDrive** es un completo dispositivo todoterreno, donde sólo se echa de menos una cámara inte-

grada si cabe. De todos modos, gracias a su lector de tarjetas, será posible visualizar fotos sin más que insertar la tarjeta de memoria proveniente de la cámara digital. El aspecto más negativo es el de no poder extraer la batería, ni usar baterías adicionales o de mayor capacidad. En cualquier caso, para quienes se muevan con frecuencia por ocio o por trabajo, seguramente encontrarán en este dispositivo un compañero y aliado tanto para el trabajo como para el ocio, siendo capaz en bastantes ocasiones, de reemplazar a un ordenador portátil. Además, está equipado con un procesador *Intel XScale* a 416 MHz.

■ PVP-R.: 539€



01. Las teclas para la navegación presentan una disposición convencional, pero efectiva.
02. El disco de 4 GB permite almacenar infinidad de contenidos, ya se trate de datos o archivos multimedia.
03. El acabado está muy conseguido, con detalles que le confieren una imagen estilizada y selecta.
04. Formas redondeadas y una pantalla TFT de buena visibilidad y nitidez, con una resolución elevada.





Cantimplora de polícarbonato de 1 litro capaz de soportar temperaturas de 135°C. De Ferrino.

## EQÚIPATE CON LÓGICA

Los climas desérticos requieren mucha preparación física y equipación adecuada para evitar deshidratación, quemaduras e incluso la desorientación. Por eso es indispensable que antes de acudir a un lugar árido guardes en la maleta, entre muchas otras cosas, una cantimplora, una brújula y el móvil por si tienen que ir en tu busca ¡por no aguantar las altas temperaturas!

GPS R300 multifunción (con cronómetro, medidor de calorías quemadas, etc.) ideal para deportistas. De NavMan Sport Tool.



Funda para móvil de nylon con acolchado y cierre hermético. De Reebok.



Mochila con dos compartimentos de gran confort y asas ultra-blandas. De Delsey P'Leisure.

Chaleco acolchado con capucha y cierre de cremallera. De Adidas para él.



Camiseta de algodón sin mangas y cuello a la caja con logo. De Liberto para él.



## ÚNETE AL SOL

Los colores tierra, ocres y naranjas son las tonalidades que este año se llevan en honor a la luminosidad que el sol inflige sobre nuestro planeta. Así pues, para combatir el calor es aconsejable que te alies con el astro rey vistiendo prendas con matices naturales y de tejidos ligeros y transpirables. Si tu destino vacacional es de clima desértico, toma nota de nuestras sugerencias...

Zapatilla ligera capaz de resistir las más duras condiciones. De Nike para él.



Pantalón corto (hasta la rodilla) con bolsillos en un lateral y estampado collage en el otro. De Quiksilver para él.



# noticias

## Paz Vega

La nueva temporada de la prestigiosa firma de relojes y accesorios Paul Versan contará con la imagen de la actriz Paz Vega. La vitalidad, profesionalidad y elegancia de la joven sevillana corresponde con el espíritu de la colección de Paul Versan de gafas de sol y relojes. Sin duda, estos complementos se convertirán en tu mejor arma de seducción.



## Virtual Fashion

¿Has soñado con ser diseñador/a de moda? El programa de ordenador Virtual Fashion Works 1.0 te lo pone fácil. Con una amplia gama de herramientas sencillas e intuitivas podrás diseñar prendas en 3D sin necesidad de realizar el patronaje. Sobre un maniquí los materiales y tejidos utilizados se comportarán como en la realidad.



## Crea estilo

Tres en uno. La nueva Cruiser3 de Braun te permite definir tu estilo como más te guste ya que además de afeitar, perfila y recorta. Déjate llevar por tu imaginación y cambia tu look con facilidad. Su cabezal flotante y extra largo apura al máximo el afeitado, el accesorio perfilador precisa las formas y el recorta-barbas te permite mantener la barba a la longitud deseada. Además, la nueva Cruiser3 es recargable para que puedas usarla donde quieras y se puede lavar con agua.





# MODA

## Tendencias de última generación

Camiseta de algodón con estampado preciosista sin mangas y con broche en la espalda. De Roxy para ella.

Bandolera de nylon inspirada en el típico zurrón de pastor, con cierre, dos compartimentos exteriores y una sola asa. De Reebok para ella.

Zapatilla inspirada en las utilizadas para jugar al baloncesto en los años 70. Hecha en piel brillante con acabados elegantes. De Nike para ella.

### CÁLIDOS UNIFORMES...

Los modelos, las formas y los diseños de las prendas más trendy de esta temporada estival están inspirados en áridos uniformes de explorador y de safari. Los pantalones 3/4 son la prenda estrella que, junto con una camiseta ajustada sin mangas, queda muy casual para las noches de verano. Las sandalias, por primera vez, han dejado paso al calzado cerrado, como las zapatillas de básquet de los años 70.

Pantalón 3/4 tipo safari con bajo ajustable y botones en cinturilla para acoplar a tu cintura. De Pull And Bear para ella.

# ALTAS TEMPERATURAS

Llega el mes más caluroso del año, los grados centígrados se disparan y no hay nada que detenga el árido ambiente que respiras. Combate el calor con buen humor y prendas ligeras de alegres colores

Reloj con esfera ovalada y fondo de cuarzo satinado con divertidos números. De Paul Versan.

Gafas de sol de materiales muy ligeros y lentes de policarbonato. De Mormaii.

Sombrero de tejido vaquero con estampado grafitero y con cordón de adorno. De Hugo Boss.

### SÉ PRECAVIDO...

Anochece más tarde, las horas del día se alargan y los rayos ultravioleta son más peligrosos que nunca. Cubre la cabeza con un sombrero, protege tus ojos con unas gafas de sol con lentes homologadas y vigila las horas de exposición al sol para evitar insolaciones.





## VARIEDAD DE OPCIONES

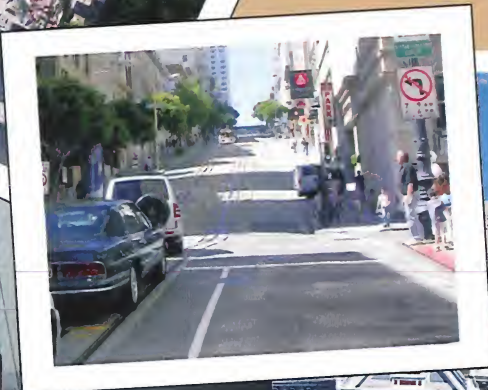
Cada turista puede hacerse una guía de San Francisco a su medida. La ciudad ofrece posibilidades para todos los gustos: desde pasear por el enorme parque de *Golden Gate* a recorrer el barrio de *SoMa*, que acoge algunos de sus monumentos más importantes. Aquí hallarás el Museo de Arte Moderno y el *Cartoon Art Museum*, un lujo para los amantes de los dibujos animados.



POR YOLANDA GONZÁLEZ

# VIAJES

*Donde el protagonista eres tú*



■ En el barrio de Hight Ashbury, donde estalló la revolución hippy de los sesenta, la mayoría de las casas son de estilo victoriano



# San Francisco

***Descubre todos los encantos de una de las ciudades más peculiares de EE.UU. Te cautivará...***

**P**uede parecer un trabalenguas o una contradicción, pero San Francisco es quizá la ciudad menos americanizada de los Estados Unidos. La más pintoresca y la que guarda un pasado más atractivo. Este enclave californiano, ubicado a unos 635 kilómetros de Los Ángeles, se extiende a lo largo de la orilla de una larga bahía y fue fundado en 1776, cuando el padre Junípero Serra construyó la misión de Dolores para convertir al cristianismo a la población indígena. Años más tarde, en 1848, buscadores de oro acudieron a asentarse en la ciudad ante el descubrimiento en Sierra Nevada, al Este, yacimientos de este apreciado metal. El movimiento *hippy* de los sesenta y la comunidad gay también calaron fuerte en esta ciudad a la que imprimieron de libertad y ciertos aires bohemios. Si su historia en sí no te atrae y estás buscando un

fuerte aliciente para visitar San Francisco, debes saber que esta ciudad, que fue sede del campeonato mundial de videojuegos en 2004, alberga el *Metreon Center*, un recinto propiedad de Sony C.E. enfocado al ocio y al entretenimiento digital. En su interior, además de tiendas y restaurantes, encontrarás un particular paseo de la fama para las estrellas de los videojuegos. Y es que ya no sólo los nombres más famosos del séptimo arte tienen derecho a imprimir sus huellas en el asfalto. Apúntate bien la dirección: 101 de la *Fourth Street*.

Una vez que abandones este paraíso de los amantes del videojuego, es casi obligado que recorras los rincones más atractivos de esta ciudad. Aunque nunca antes hayas estado aquí, te sentirás como un oriundo más. Y es que las empinadas calles de San Francisco y el famoso puente *Golden Gate* han sido







## LA ISLA DE ALCATRAZ

Convertido en uno de los puntos de mayor interés de la bahía, la Isla de Alcatraz fue utilizada como prisión de máxima seguridad entre los años 1933 y 1963. Entre sus reclusos más famosos, destacan Al Capone y Robert Stroud. Si tienes curiosidad por acercarte, ofrecen visitas organizadas.



## FESTIVAL DEL CANGREJO

El cangrejo es uno de los productos más típicos de San Francisco. Cada año, durante todo un mes, este crustáceo se convierte en el rey de la gastronomía en todos los restaurantes y de una multitud de actos de ocio.

escogidos como escenario para no pocas películas. Tú no te agobies por la inclinación del terreno, la red de transporte público es excelente y llega a todas partes. Sus tranvías o *Cable Car* son ideales para moverse por el centro y para desplazarte a los barrios de Castro, Mission y Hight Ashbury, súbete a un *transfer*, similar a nuestros autobuses.

Union Square es la zona centro de la ciudad, una amalgama de tiendas, lujosos hoteles, restaurantes y vendedores ambulantes. A escasas manzanas del corazón de San Francisco nos encontramos con Chinatown, uno de los rincones más densamente poblados de esta ciudad. Es un lugar idóneo para recorrer sus estrechos callejones, sus tiendas de objetos variopintos, y a veces inservibles, y sus restaurantes.

## LA RED DE TRANSPORTE PÚBLICO DE ESTA CIUDAD ES AMPLIA Y MUY COMPLETA

Aunque San Francisco ha perdido parte de sus encantos como puerto pesquero, el *Fisherman's Wharf* merece una visita. Olvídate del bullicio que gira alrededor de sus tiendas de *souvenirs* y detente

contemplando el puente de *Golden Gate*. Cuando se terminó de construir, en 1937, era el puente colgante más largo del mundo. El recorrido del puente, que puede hacerse a pie, cruza los 3 kilómetros de la bahía. Mission es el barrio hispano de San Francisco por excelencia. Mientras disfrutas de unos exquisitos tacos, regálale un paseo por Valencia Street, su calle principal. Junto

a tiendas, cafés y librerías, destaca la fábrica de vaqueros más famosa del mundo: *Levi Strauss & Co*. Si quieres, puedes ser testigo de su proceso de fabricación. Más información en [www.sfvisitor.org](http://www.sfvisitor.org)





# AREA 51

Virgin Play y PlayStation 2 Revista Oficial necesitan tu ayuda para acabar con los invasores alienígenas. Si quieres ser uno de los 30 afortunados ganadores de un juego Area 51 para PlayStation 2, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 17 de agosto.



¿Qué rockero interpreta al jefe alienígena del juego?

A) Marilyn Manson B) Rosendo C) The Edge

## CONCURSO «AREA-51»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra **areaps2**, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: **areaps2 A**

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de agosto.



## LOS MEJORES TRAILERS DE LA RED

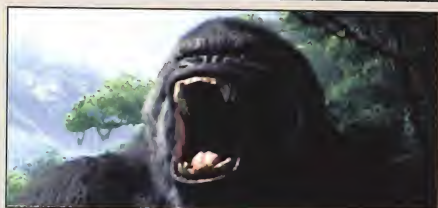
POR I.G.

Con el verano llegan los primeros avances de la cartelera de Otoño

### KING KONG

Peter Jackson no escatima imágenes del gorila protagonista en el primer tráiler de King Kong. Podréis encontrarlo en esta web incluso con audio en castellano.

[www.kingkongmovie.com](http://www.kingkongmovie.com)



### IN HER SHOES

Curtis Hanson adapta al cine uno de los mayores best sellers del mercado USA, con Cameron Diaz y Shirley MacLaine encabezando el reparto.

[www.apple.com/trailers/fox/in\\_her\\_shoes.html](http://www.apple.com/trailers/fox/in_her_shoes.html)



### OPEN SEASON

Sony apuesta también por la animación por ordenador, aunque su primera película en el género no llegará a los cines hasta noviembre... ¡de 2006!

[www.sonypictures.com/movies/openseason](http://www.sonypictures.com/movies/openseason)



### SUPERCROSS

Motos y chicas guapas son los principales atractivos de esta espectacular película basado en el mundo del Supercross. Ojalá tenga más éxito que Torque.

[www.supercrossmovie.com](http://www.supercrossmovie.com)



POR ISABEL GARRIDO



## LA GUERRA DE LOS MUNDOS

*Humanos cayendo como moscas*

La hipótesis de que la raza humana no sea tan importante como se cree en la mayoría de las ocasiones hace que la última película de Steven Spielberg se erija como el retrato de un holocausto en el que la exterminación humana parece ser el final inevitable de la historia. Para aquellos que leímos el libro de H.G. Wells en el que se basa la película, el final puede que no nos sorprenda mucho. Esos otros que esperan

simplemente una película de aventuras sin muchas cuestiones planteadas pero sí muchas respuestas bien masticadas, mejor que no se hagan ilusiones incluso a pesar de los venerados y impolutos y magníficos efectos especiales. La voz del narrador (Morgan Freeman en el original) sentencia el principio y el fin de esta locura fantástica de destrucción masiva. Ray, el prota (Tom Cruise), ni querrá ni será capaz de salvar al mundo.

TÍTULO ORIGINAL:  
WAR OF THE WORLDS  
DIRECTOR: STEVEN SPIELBERG  
GUIÓN: DAVID KOEPP, JOSH FRIEDMAN  
REPARTO: TOM CRUISE, DAKOTA FANNING, MIRANDA OTTO, JUSTIN CHATWIN, TIM ROBBINS  
GÉNERO: CIENCIA-FICCIÓN  
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.  
DISTRIBUIDOR: UIP





# CINE

Lo mejor de la cartelera

TÍTULO ORIGINAL:  
FANTASTIC FOUR  
DIRECTOR:  
TIM STORY  
GUIÓN:  
MICHAEL FRANCE, MARK  
FROST  
REPARTO: IOAN GRUFFUDD,  
MICHAEL CHIKLIS, JESSICA  
ALBA, CHRIS EVANS,  
JULIAN MCMAHON  
GÉNERO: ACCIÓN  
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.  
DISTRIBUIDOR: 20TH  
CENTURY FOX

POR BRUNO SOL

## LOS 4 FANTÁSTICOS

*Adaptar a la gran pantalla este clásico de Marvel no era sencillo, pero la magia del ordenador y un gran casting obraron el milagro*

Si ha existido un cómic de Marvel difícil de plasmar en imagen real, ese ha sido *Los Cuatro Fantásticos*. Los sorprendentes poderes de sus integrantes lo convertían en una pesadilla inviable para los equipos de efectos especiales (menos para el inefable Roger Corman, que produjo una adaptación de lo más cutre en 1994). Por suerte, la tecnología ha evolucionado y Fox nos presenta por fin este verano la reencarnación, en carne y hueso, de Mr. Fantástico (Ioan

Gruffudd), La Cosa (Michal Chiklis), La Mujer Invisible (Jessica Alba) y La Antorcha Humana (Chris Evans). Frente a ellos, un villano no menos mítico: el Doctor Muerte (Julian McMahon). La película promete no defraudar a los millones de seguidores del cómic original, creado en 1961 por Jack Kirby y Stan Lee. Curiosamente, para recrear a La Cosa no se recurrió al ordenador, sino a un incómodo traje de goma de 30 kilos de peso, que fue la pesadilla de Michael Chiklis.

### EL SITE DEL MES

<http://www.fantasticfourmovie.com>

POR B.S.

### Los 4 Fantásticos

*Una web rebotante de información y descargas*

Si no puedes esperar a ver en el cine a los Cuatro Fantásticos de Marvel, en esta web encontrarás todo tipo de información (en castellano) sobre la película. Aún más llamativo que su diseño, es la gran cantidad de contenidos descargables que ofrece esta página. Apunta, cuatro tráilers diferentes, ocho fondos de escritorios, salvapantallas, iconos y un juego de flash, muy bueno, pero que tarda un infierno en cargar.





# BAD SANTA

Billy Bob Thornton nos invita a vivir unas navidades en julio

Y no una Navidad cualquiera, sino la más ácida jamás plasmada en celuloide. Los hermanos Coen son los productores de esta cruda comedia, dirigida por Terry Zigoff (*Ghost World*), cuyos minutos iniciales dejan bien claro que no se trata de un *remake* de *Que Bello Es Vivir*. Thornton es el *Bad Santa* del título, un ladrón amargado y alcoholizado que desvalija por las noches los grandes almacenes en los que ejerce de Santa Claus durante el día.

**CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5**

Tomas falsas. Escenas eliminadas. *Making Of*. Tráilers. (Todo ello con subtítulos en castellano).

**VALORACIÓN: 4/5**

*Bad Santa* no es para estómagos débiles, pero te garantizo que reirás (y mucho) con la historia de este canalla y el ejército de «losers» que le rodean. Si Frank Capra levantara cabeza...

Por Bruno Sol



DIRECTOR: TERRY ZWIGOFF  
REPARTO: BILLY BOB THORNTON, TONY COX, LAUREN GRAHAM, LAUREN TOM, BERNIE MAC, JOHN RITTER.  
GÉNERO: COMEDIA  
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.  
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT  
TIPO DE DVD: DVD-9  
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ITALIANO (TODOS EN 5.1)  
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ITALIANO, ÁRABE

P.V.P.: SIN CONFIRMAR



DIRECTOR: TREY PARKER  
REPARTO: PELÍCULA DE MARIONETAS  
GÉNERO: COMEDIA  
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.  
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT  
TIPO DE DVD: DVD 9  
IDIOMAS: INGLÉS, ESPAÑOL Y CATALÁN.  
TODOS EN DOLBY DIGITAL 5.1 SURROUND.  
SUBTÍTULOS: INGLÉS Y ESPAÑOL  
P.V.P.: 19,99 EUROS







# DVD VIDEO

El mejor cine para disfrutar en casa

Por Isabel Garrido

## TEAM AMERICA

### Nadie escapa ante la voracidad del Team America

Trey Parker, Matt Stone y Pam Brady firman un guión que según explican no es más que una metáfora del poder militar que Estados Unidos trata de conseguir en el mundo detrás de su obsesiva campaña antiterrorista. Para ello crean un *Team America* que es poco acertado a la hora de saber dónde se esconde el terrorismo más mortífero. Para colmo de males, en su afán de arreglar los descosidos del mundo, arrasan sin compasión todo lo que tocan. Como diría aquel «es peor el remedio que la enfermedad». En esta ocasión los responsables de la mordaz *Southpark* (Parker y Stone) recurren a las marionetas.

#### CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

Para ver todos los secretos de una producción que tira de efectos especiales manuales y artesanales, el disco incluye reportajes sobre cómo se diseñaron los escenarios, las

marionetas o su manejo. Además escenas eliminadas y ampliadas junto con divertidas tomas falsas; *storyboards* y tráilers de cine. Una delicia en estos tiempos dominados por la informática.

#### VALORACIÓN: 5/5

Paramount nos trae una de esas películas para ver más de una vez y recordar, comentar y sobre todo reír con los amigos gracias a los *gags* y frases memorables que despliega cada tres segundos su metraje. De un modo hilarante se tratan temas, por desgracia, de actualidad que nos arrancan una sonrisa ácida y una reflexión casi inconsciente. Puede que las creaciones de Parker y Stone, responsables de las barbaridades más salvajes de *Southpark*, nos ayuden a sobrellevar sin tanta tensión los titulares de la prensa diaria. Diversión inteligente.







# NADA EN COMÚN

O el peculiar encanto de una comedia de culto...

Zach Braff (Scrubs) dirige, escribe y protagoniza esta película, con la que se ha convertido en una de las esperanzas del nuevo cine de EE.UU. En esta extraña comedia cuenta el regreso a casa de un joven actor con motivo del entierro de su madre. Allí se encontrará con viejos amigos y conocerá a Sam (Natalie Portman), la chica que le devolverá la ilusión de vivir.

**CALIDAD DE LOS EXTRAS:** 4/5  
Comentarios. Escenas eliminadas. Making Of. Tomas falsas. Anuncio promocional de la BSO.

**VALORACIÓN:** 4/5  
Una comedia inteligente y reflexiva, que ya es un título de culto en su país de origen.



DIRECTOR: ZACH BRAFF  
REPARTO: ZACH BRAFF, NATALIE PORTMAN, IAN HOLM, JEAN SMART, PETER SARSGAARD.  
GÉNERO: COMEDIA  
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.  
DISTRIBUIDOR: BUENAVISTA HOME ENT.  
TIPO DE DVD: DVD-9  
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, PORTUGÜES (TODOS 5.1)  
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, PORTUGÜES...  
P.V.P.: 21,95 €

por Bruno Sol



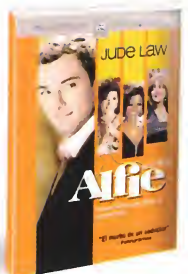
Jude Law hereda el papel que consagró a un joven llamado Michael Caine en 1965



A pesar de ser un tema muy japonés, los adolescentes de 60 también tienen puntos en común con los españoles

por B.S.

por I.G.



## ALFIE

Hollywood intentó rentabilizar el encanto de Jude Law con este innecesario remake del clásico protagonizado por Michael Caine en 1965. Uno de los encantos de aquel filme residía en mostrar el «Swinging London» de la época, algo que desaparece al trasladar la historia al Nueva York actual.

**CALIDAD DE LOS EXTRAS:** 5/5  
Comentarios. 5 documentales. Secuencias de baile. Escenas eliminadas. Storyboards.

**VALORACIÓN:** 3/5  
Magnífica edición DVD para una película que no merece tanto.

DIRECTOR: CHARLES SHYER  
REPARTO: JUDE LAW, MARISA TOMEI, SUSAN SARANDON, NIA LONG  
GÉNERO: COMEDIA  
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.  
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENT.  
TIPO DE DVD: DVD-9  
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS EN 5.1  
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS  
P.V.P.: 20 €



## GO

El tema de Go puede resultar incomprensible, «tal cual», para el público europeo. Un chico nacido en Japón sigue siendo coreano porque sus padres lo son. Es un absurdo problema de castas en el primer mundo. Aunque también es «sólo una historia de amor» como bien dice su protagonista.

**CALIDAD DE LOS EXTRAS:** 5/5  
Making Of, reportajes y más.

**VALORACIÓN:** 4/5  
A pesar de lo lejano de la sociedad retratada, es una historia de jóvenes adolescentes, con sueños y aspiraciones.

DIRECTOR: ISAO YUKISADA  
REPARTO: YOSUKE KUBU-ZUKA, KOU SHIBASAKI, SHINOBU OOTAKE, TARO YAMAMOTO, TSUTOMU YAMAZAKI, HIROFUMI ARAI, ANRI BAN, MASATO HAGIWARA  
GÉNERO: DRAMA  
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN  
DISTRIBUIDOR: THE WALT DISNEY COMPANY  
TIPO DE DVD: DVD-9  
IDIOMAS: CASTELLANO DOBLY DIGITAL 5.1 Y JAPONÉS EN DOLBY DIGITAL STEREO  
SUBTÍTULOS: CASTELLANO Y CATALÁN  
P.V.P.: 15 €

## NOTICIAS

por Bruno Sol

# ZONA-2

Otras dos conocidas comedias televisivas dan el salto al formato DVD



## UN CHAPUZAS EN CASA TEMPORADAS 1 Y 2

Buena Vista Home Ent. edita en España, de una sola tacada, las dos primeras temporadas de Un Chapuzas En Casa (Home Improvement), una serie emitida por la 2 de TVE y que cosechó una tremenda acogida en su país de origen. Este éxito propició el salto de Tim Allen, su protagonista, a la pantalla grande en una serie de películas familiares (Vaya Santa Claus, De Jungla A Jungla) a cual más lamentable. Acompañando a Allen en estas dos primeras temporadas podremos reconocer a una jovencísima Pamela Anderson. Ambas temporadas incluyen tomas falsas y comentarios de audio. El precio de cada temporada es del 39,95 €.



## LA NIÑERA TEMPORADA 1

Otra comedia familiar que llega al formato DVD, tras su paso por las televisiones autonómicas y el canal de pago Fox, es La Niñera. Fran Drescher interpreta a una deslenguada vendedora de cosméticos a domicilio que se convierte en la niñera de los tres hijos de su rico empresario teatral. El principal atractivo de la serie residía en los ácidos duelos verbales entre Fran y Miss Babcock (Lauren Lane), la altiva ayudante del millonario. Estos cuatro DVD recopilan 24 episodios de la primera temporada e incluyen como extra comentarios de audio de Fran Drescher y un documental. El precio, 29,99 €.



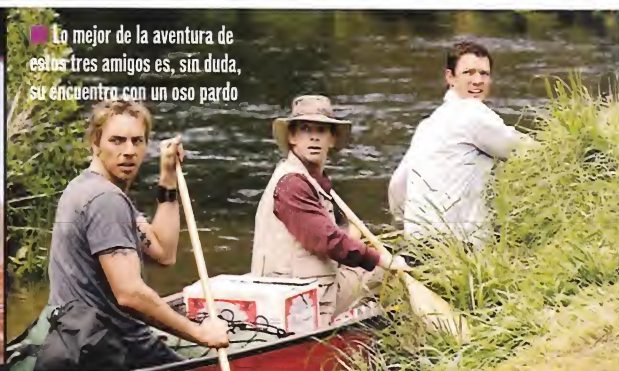




El Pelotón Chiflado fue uno de los primeros taquillazos de la sociedad Murray-Reitman. Luego llegarían Los Cazafantasmas



Poco podía imaginar Costner, cuando hizo Silverado, que los Western iban a darle las mayores alegrías de su carrera



Lo mejor de la aventura de estos tres amigos es, sin duda, su encuentro con un oso pardo

por B.S.

por B.S.

por I.G.



**DIRECTOR:** IVAN REITMAN  
**REPARTO:** BILL MURRAY, HAROLD RAMIS, WARREN OATES, JOHN CANDY, SEAN YOUNG, JOHN LARROQUETTE  
**GÉNERO:** COMEDIA  
**PAÍS DE ORIGEN:** EE.UU.  
**DISTRIBUIDOR:** COLUMBIA TRISTAR H.E.  
**TIPO DE DVD:** DVD-9  
**IDIOMAS:** INGLÉS (5.1), CASTELLANO E ITALIANO (AMBOS EN SURROUND)  
**SUBTÍTULOS:** CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGÜES  
**P.V.P.:** 14,99 €

## EL PELOTÓN CHIFLADO

Los críticos se rinden ahora ante Bill Murray, pero nosotros lo adorábamos ya desde hace más de 20 años, cuando protagonizaba comedias tan descerebradas como ésta, que por fin aparece en formato DVD. Y lo hace en una edición de lujo ¡con 18 minutos de metraje extra!

**CALIDAD DE LOS EXTRAS:** 4/5  
Escenas eliminadas. Documental. Comentarios de audio.

**VALORACIÓN:** 4/5  
Harold Ramis y John Candy acompañan a Murray en su desafortunada decisión de alistarse en el ejército de EE.UU. Aún lo están lamentando...



**DIRECTOR:** LAWRENCE KASDAN  
**REPARTO:** KEVIN KLINE, SCOTT GLENN, ROSANNA ARQUETTE, JOHN CLEESE, KEVIN COSTNER, DANNY GLOVER  
**GÉNERO:** WESTERN  
**PAÍS DE ORIGEN:** EE.UU.  
**DISTRIBUIDOR:** COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT  
**TIPO DE DVD:** DVD-9  
**IDIOMAS:** CASTELLANO SURROUND, INGLÉS 5.1  
**SUBTÍTULOS:** CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGÜES, DANÉS...  
**P.V.P.:** 14,99 €

## SILVERADO ED. ESPECIAL

Después de dirigir *Reencuentro y Fuego En El Cuerpo*, Lawrence Kasdan sorprendió en 1985 al recuperar un género denostado como era el Western. Y lo hizo de forma brillante, contando para ello con un reparto excepcional, en el que destaca John Cleese, que enterró su perfil cómico para dar vida al villano de la película.

**CALIDAD DE LOS EXTRAS:** 3/5  
Tres documentales. Tráilers.

**VALORACIÓN:** 3/5  
Columbia reedita en DVD uno de los mejores westerns que ha dado el cine moderno. Entre el reparto destaca un jovencuelo llamado Kevin Costner.



**DIRECTOR:** STEVEN BRILL  
**REPARTO:** MATTHEW PRICE, ANDREW HAMPTON, JARRED RUMBOLD, CARL SNELL, ANTHONY STARR, DAX SHEPARD, MATTHEW LILLARD, SETH GREEN  
**PAÍS DE ORIGEN:** EE.UU.  
**DISTRIBUIDOR:** PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT  
**TIPO DE DVD:** DVD-9  
**IDIOMAS:** CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1  
**SUBTÍTULOS:** ESPAÑOL, INGLÉS Y PORTUGÜES. LOS COMENTARIOS EN INGLÉS Y ESPAÑOL  
**P.V.P.:** 17,95 €

## DE PERDIDOS AL RIO

Reflexiones de un grupo de amigos treintañeros que se van de acampada para darse cuenta de que ya son demasiado mayores para «divertirse». Moralina conservadora típica yanqui para llegar a ser hombres de provecho.

**CALIDAD DE LOS EXTRAS:** 3/5  
Escenas eliminadas, comentarios, etc.

**VALORACIÓN:** 3/5  
Recuerda al anuncio de un coche alemán: a los 26, a los 27... ¡Y a los 30 acampada con los amigos antes de sentar la cabeza como mandan los cánones. Al final «hasta ñoñita».

# NÚMEROS ATRASADOS

**REVISTA Nº 49**  
**Demos Jugables:**  
Mercenarios, Rumble Roses, Nanobreaker, Metal Slug 3, MegaMan X8, Burnout 4, Pro Evolution Soccer 4, Splinter Cell Pandora Tomorrow, Van Helsing, Tekken 4.

**REVISTA Nº 50**  
**Demos Jugables:**  
Death By Degrees, Ace Combat: Jefe De Escuadrón, King Of Fighters: Maximum Impact, Viewtiful Joe 2, Legend Of Kay, T.M.Ninja Turtles, Moto GP 3, Prince Of Persia: Las Arenas... Smash Court Tennis P.T. 2, Transformers.

**REVISTA Nº 51**  
**Demos Jugables:**  
Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Area 51, Cold Winter, Constantine, Full Spectrum Warrior, Mega Man X8, W.R.C. 4, Ratchet & Clank 3.

**REVISTA Nº 52**  
**Demos Jugables:**  
Juiced, Enthusia Professional Racing, TimeSplitters: Futuro Perfecto, Fight Night Round 2, Full Spectrum Warrior, Bob Esponja: La Película, Rugby 2005, Jak 3, Kizzone.

**REVISTA Nº 53**  
**Demos Jugables:**  
FIFA Street, Lego Star Wars, Singstar Pop, Robots, SRS: Street Racing Syndicate, Super Monkey Ball Deluxe, CT Special Forces: Fire for Effect, EyeToy Play 2.

**REVISTA Nº 54**  
**Demos Jugables:**  
Brothers In Arms: Road To Hill 30, Destroy All Humans!, Singstar Popworld, Super Monkey Ball Deluxe, Burnout 3, Killzone, Moto GP 3, Prince of Persia 2.

Si quieres conseguir los números atrasados de PlayStation 2 Revista Oficial ahora tienes la oportunidad de hacerlo. Recorta o fotocopia el cupón que se adjunta y envíalo a: Ediciones Reunidas S.A., Dpto. de Suscripciones, C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

Deseo que me envíen los siguientes números atrasados: ..... al precio unitario de 8 € (incluido IVA y gastos de envío).

Teléfonos Departamento Suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es. \* Oferta válida hasta fin de existencias.

Apellidos y Nombre: .....

Dirección: ..... Población: .....

C.P. .... Provincia: ..... Teléfono: .....

### Forma de Pago:

☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

☐ Giro Postal Nº ..... (indicando en el apartado «Texto»: Revista Oficial PlayStation 2 y los números que desea).

☐ Tarjeta de Crédito Nº ..... Titular: .....

Fecha Caducidad ..... Firma Titular (imprescindible): .....



# CÓMIC

Universos de papel



■ Animales y humanos conviven en Liberty Meadows... ¿Pacíficamente?

## MARVEL KNIGHTS LOS 4 FANTÁSTICOS

GUIÓN: ROBERTO AGUIRRE-SACASA  
DIBUJANTE: STEVE MCNIVEN  
EDITORIAL: PANINI COMICS  
P.V.P.: 2,90 €

¿De qué viven los superhéroes? ¿Quién paga los desperfectos causados en su lucha contra los supervillanos? La cruda realidad alcanza a los Cuatro Fantásticos (de furiosa actualidad por su reciente adaptación cinematográfica), en *El Lobo A Las Puertas*, una miniserie de dos números que narra la repentina ruina económica de la familia Richards. Sin un dólar en el bolsillo, se ven obligados a mudarse a un modesto apartamento mientras buscan trabajo. ¿La Cosa trabajando en la construcción? Eso es algo que no se ve todos los días...



■ Cada volumen incluye una galería en la que otros autores muestran su visión de Sin City

## SIN CITY

GUIÓN Y DIBUJO: FRANK MILLER  
EDITORIAL: NORMA ED.  
P.V.P.: 12 €

Con motivo del estreno en los cines de *Sin City*, Norma Editorial ha re-editado la magistral obra de Frank Miller en ocho tomos que recogen las tres tramas adaptadas a la gran pantalla (*El Duro Adiós*, *La Gran Masacre*, *Ese Cobarde Bastardo*), así como el resto de las historias que se desarrollan en la Ciudad del Pecado. Puro cine negro hecho cómic que te deslumbrará por su rompedora estética visual y la calidad de sus guiones. Cada uno de los ocho tomos incluyen entre sus páginas una galería con las portadas originales, y otra en la que famosos autores como Mike Mignola o Walter Simonson ofrecen su visión de *Sin City*.



UNA DIVERTIDA PARODIA DEL FAMOSO APRENDIZ DE MAGO CREADO POR J.K. ROWLING

## HARRY PÓRREZ

por B.S.

GUIÓN Y DIBUJO: VERGARA Y ENRIQUE CARLOS  
EDITORIAL: EL JUEVES EDICIONES  
P.V.P.: 9,90 €

El Jueves Ediciones acaba de poner a la venta el primer álbum con las aventuras de Harry Pórréz, uno de los inquilinos del semanario *Mister K*. No hace falta ser un genio para adivinar el origen de este de mago, ni del resto de personajes que aparecen: el profesor Mumblemumble, el malvado Condemort, Herminia o Rob Muesli. Lógicamente, quienes más van a disfrutar de este cómic son los fans de Harry Potter, pero el humor que derrochan sus páginas acaba conquistando a todos los lectores.

■ Las referencias al universo de Harry Potter son constantes en este cómic







# Ven a Campus Party unimos talento .creamos futuro

Valencia, del 25 al 31 de julio [www.campus-party.org](http://www.campus-party.org)

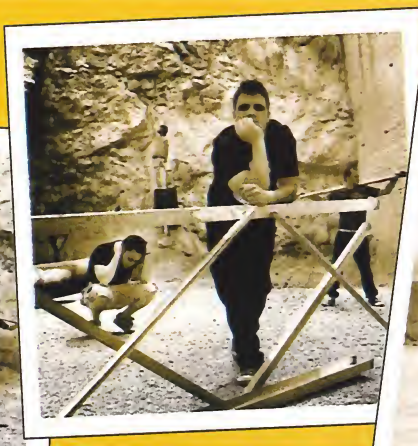
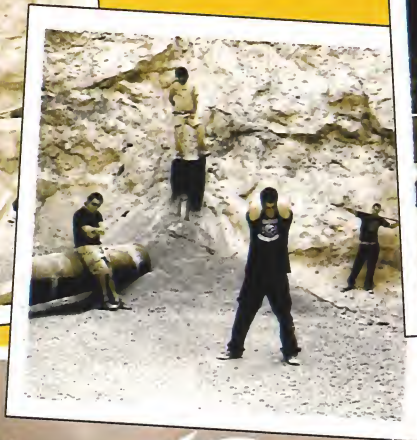
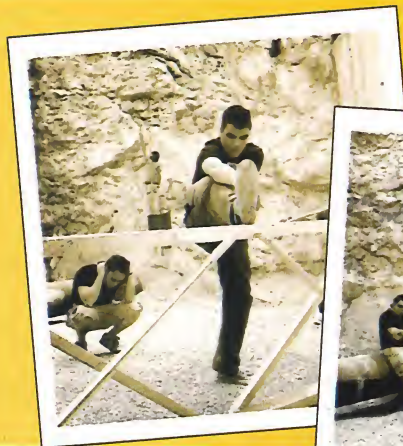
*Telefónica*

Más de 5.500 participantes acuden a Campus Party, el mayor encuentro de entretenimiento en red del mundo, para disfrutar con infinidad de actividades relacionadas con el ordenador y las comunicaciones.

Últimas plazas a la venta. Entra en [www.campus-party.org](http://www.campus-party.org) y apúntate a una de sus áreas: Acción y Estrategia, Deportes, Simulación, Software Libre, CampusCrea, Robótica, Modding, Astronomía y Desarrollo de juegos.

**5.500**  
PARTICIPANTES  
ÚLTIMAS PLAZAS  
A LA VENTA





# EL CANTO DEL LOCO

Tras una locura diagnosticada, se esconde la ternura más salvaje de la música.

Dani, David, Chema y Jandro nos cuentan su nuevo estado de ánimo



## ZAPATILLAS

Una clara madurez suena en este nuevo trabajo. Bajo un sencillo y directo título se esconden trece temas que tratan del amor, del desamor y de la vida en general. Con más protagonismo de las guitarras y con un tempo más rápido han logrado que el rock retumbe en tus oídos. Melodías que atrapan tu atención y letras que llegan al corazón. El Canto del Loco regresa con acordes más salvajes y una voz mucho más depurada.



# MÚSICA

## La actualidad musical al completo

¿Cómo se ve El Canto del Loco después del éxito cosechado con *Estados de Ánimo*?

David: Más loco que nunca.

Dani: Con este nuevo disco, *Zapatillas*, hemos querido ser más extremistas; el rock es más rock y las canciones de amor más intimistas.

Quieres decir que *Zapatillas* es un disco extremista...

Dani: No de actitud, pero sí de sonidos. *Zapatillas* es la evolución de todo lo que hemos hecho en los dos anteriores discos hasta hoy.

David: Siempre hemos hecho rock-pop, pero esta vez es más excéntrico. Chema: Hemos intentado que el disco muestre un espíritu fresco, espontáneo y natural.

Dani: De habernos juntado los cuatro en un local a tocar...

Un estilo de directo...

Dani: Eso es, nos apasiona nuestro trabajo, de meternos en un local de ensayo y pasárnoslo bien con una canción. Y si nosotros nos lo pasamos bien, por qué no hacer que la gente también disfrute.

David: Lo que pretendemos es que la gente se mueva, cante y sienta con nosotros ya sea en su casa escuchando el disco, como en un concierto.

*Zapatillas* destila nostalgia y cierta crítica social juvenil, como el single debut...

Dani: *Zapatillas* es una metáfora, no es lo mismo zapatilla que zapato. La gente que va en zapatillas tiene que ver más con la cultura, con el buen rollo, con la ilusión, la lucha... Los zapatos son aburridos tristes, de oficina, sin cariño... De eso va la canción, de la necesidad de tener un poco más de normalidad, de saber que todo el mundo hacemos lo mismo, que todos somos seres humanos. Esa es la base de la vida y no se necesita tanta tontería. Es mucho más bonito vivir con zapatillas.

¿Echáis de menos tiempos pasados?

Dani: Siempre...

David: Lo que ha pasado nunca volverá.

Dani: ... sobre todo cuando tienes casi treinta años y quizá no has encontrado a una persona que te llene.

Te acuerdas de antes, de aquella chica... Y eso nunca volverá. Echas de menos esos momentos en el parque, esa ilusión por saber si vas a encontrarte con la chica que te gusta. Es una pena que estos detalles se vayan perdiendo con los años.

De todos modos, el éxito también puede ser el culpable de esa pérdida, ¿no?

Dani: No te creas, nosotros renegamos de la fama. La gente nos conoce, pero tenemos la suerte de que nos respetan.

David: Seguimos haciendo lo mismo.

¿Creéis que la música debe cumplir una función social a través de letras comprometidas?

Dani: Cada uno que interprete y sienta las canciones como quiera. Es cierto que hasta ahora no habíamos tocado temas sociales (como la canción *Avísanos*), pero para mí lo más bonito sigue siendo hablar de amor. Es la herramienta más hermosa para solucionar problemas. Con amor no hay rencor, ni odio, ni mal rollo.

David: También es cierto que la música es un elemento necesario, no como mensaje reivindicativo, sino por lo que aporta, que es ilusión y ánimo. A veces se relaciona el valor social con lo político, y no tiene nada que ver con todo eso. La música posee un valor social de sentimientos.

¿Os consideráis artistas comprometidos?

Jandro: Con las letras no, pero sí de actitud.

Chema: Intentamos hacer todo lo que esté en nuestras manos para ayudar a los más desfavorecidos o a quien lo necesite.

Jandro: Hemos tocado en conciertos benéficos y la canción de David (*Despiértame*) fue escrita para ser descargada de Internet con el fin de que todos los beneficios fuesen a parar a los damnificados del Tsunami.

¿Habéis incluido *Despiértame* en el disco?

David: Sí, pero suena diferente. Es la tercera versión que se hace de la canción.

«HABLAR DE AMOR ES LO MÁS BONITO, ES LA HERRAMIENTA MÁS HERMOSA PARA SOLUCIONAR PROBLEMAS»

«INTENTAMOS HACER TODO LO QUE ESTÉ EN NUESTRAS MANOS PARA AYUDAR A LOS MÁS DESFAVORECIDOS»



### CHIFLADOS POR PSP

¿Qué juego destacaríais este año?

Jandro: En estos últimos seis meses he tenido un poco abandonada la *Play*, pero ahora que ha salido el juego de *Star Wars: La Venganza De Los Sith* me he vuelto a enganchar.

Dani: *MOH Rising* sigue pareciendo un gran juego, estoy deseando probar *MOH European Assault*... Pero este último año, desde la última vez que nos vimos, he estado muy enganchado a *Fight Night Round 2*.

Chema: Yo me he quedado alucinado con el último de *Prince Of Persia* y *Dynasty Warriors* me parece muy interesante.

David: La verdad es que no soy muy jugador, pero el que más me ha llamado la atención en este último año ha sido *GTA: San Andreas*.

Conocéis la nueva portátil de Sony, PSP?

¿Qué os parece?

Todos: Es espectacular.

Dani: El otro día me la enseñaron con una película y es increíble la calidad que tiene.



«DENTRO DE NUESTRA LOCURA, INTENTAMOS MANTENER UNA LÍNEA DE SENTIDO COMÚN QUE ES LO QUE NOS HA PERMITIDO LLEGAR HASTA AQUÍ»

☐ ¿Qué tal funcionó en Internet, tuvo muchas descargas?

David: Comparándolo con toda la música que se vende legalmente en Internet, está funcionando como una canción más. La gente aún no está concienciada en descargar música de manera lícita... Pero esperamos que aprendan.

Cómo se podría acabar con la piratería...

Jandro: Si lo supiéramos lo patentaríamos (risas).

Dani: No lo sé, nosotros hemos apostado por la fórmula del pack. *Zapatillas* se vende junto con un DVD que contiene 15 temas con vídeos grabados en el local de ensayo.

¿Dais una imagen de estar bastante locos, lo estáis realmente o es *marketing*?

Jandro: Nos gusta no tener normas.

Dani: Soy bastante visceral e impulsivo, pero coherente.

David: Dentro de nuestra locura, los cuatro intentamos mantener una línea de sentido común que es lo que nos ha permitido llegar hasta aquí.

Aunque lleváis dos años sin sacar disco, estáis muy presentes en el panorama musical español, incluso seguís sonando en la radio con canciones de anteriores álbumes. ¿Cómo que no os habéis tomado unas vacaciones?

David: Porque siendo jóvenes y teniendo ganas, por qué te vas a cortar.

Dani: Ya descansaremos con 60 años.

Apenas habéis dado tiempo a vuestros *fans* a que os echen de menos...

David: Que va, te equivocas. En el último concierto benéfico que hicimos con otros grupos, el de Nelson Mandela, el pabellón entero se levantó cuando nos vieron aparecer.

Dani: Mi madre, que fue, me dijo que parecía que la gente había ido al concierto para vernos a nosotros (risas).

¿Tenéis pensado hacer gira con *Zapatillas*?

Dani: A partir de septiembre haremos conciertos puntuales en salas pequeñas y en 2006 será la gira a lo bestia.

David: Con Hombres G vamos a hacer 12 conciertos bastante multitudinarios, en el que incluiremos algunos temas de *Zapatillas* para ir presentándolo al público poco a poco.

¿Cómo surgió la idea de hacer una gira conjunta con Hombres G?

Dani: Somos amigos desde hace tiempo y nos pareció muy divertido juntarnos los ocho en un escenario. El año pasado, en Las Ventas, tocaron un par de temas y fue espectacular ver al público tan animado. Así que esta gira va a ser la bomba, en el escenario nos mezclaremos y tocaremos canciones de unos y otros.

¿Qué tal os ha ido la mini-gira por Latinoamérica?

Jandro: Esta es la tercera vez que vamos, y es peremos que la vencida...

Dani: ¡Tenemos hasta un club de *fans*!

JANDRO

CHEMA

DAVID

DANI





# Si te suscribes ahora **TE REGALAMOS** una tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2



## SUSCRIBETE

**Sí, deseo suscribirme a la *Revista Oficial de PlayStation 2 - España***

- ☐ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
- ☐ Por un año (12 números) con una **tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2** de regalo al precio de 72 €

**Precios extranjero por vía aérea: Europa: 113 € Resto Países: 129 €**

Apellidos: ..... Nombre: ..... Edad: .....  
 Dirección: .....  
 Población: ..... C. P.: .....  
 Provincia: ..... Teléfono: .....

### Forma de Pago:

- ☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid
- ☐ Giro Postal nº ..... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
- ☐ Domiciliación Bancaria: Banco ...../ Sucursal ...../ DC ...../ Cuenta ...../
- ☐ Tarjeta de Crédito nº ...../ Títular: .....
- Fecha caducidad ...../ ...../ ..... Firma titular (imprescindible): .....

**Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., Revista Oficial PlayStation 2 departamento de suscripciones, C/ O'Donnell, 12 28009 Madrid.**  
 Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comuniqué.  
 \* Oferta válida hasta fin de existencias.





■ Enrique en plan «poeta beat»



No sé, creo que no. Creo que el Freak Show tal y como lo concebimos no lo vamos a poder llevar.

# BUNBURY FREAK SHOW

*Las insólitas peripecias del loco zaragozano y su circo ambulante, reflejadas en una ambiciosa e interesantísima obra audiovisual sin precedentes en nuestro país*

## COMPACT-DISC

LA SELECCIÓN MUSICAL MÁS AUTÉNTICA DEL MOMENTO



### CHUMBAO POKITO A POKO

SONY / BMG

Los máximos exponentes de la fusión *Flamenco-digital*, en un tercer trabajo notablemente más asentado y definido en sus planteamientos, con la cálida y acogedora voz de La Mari reinando.



### COLDPLAY X & Y

EMI

El esperadísimo regreso de los de Chris Martin. Melancólicos himnos generacionales que contentan simultáneamente a la crítica más ceñuda y al público más frívolo. Carne de Nº1.



### OASIS DON'T BELIEVE THE TRUTH

EMI

Grandes canciones en el nuevo redondo de los discos hermanos Gallagher. Melodías levitatorias, estríbillos beatlelianos irresistibles y toneladas de angustia juvenil. Embriagadores y turbulentos.



### JOHN LEGEND GET LIFTED

SONY / BMG

Brillante debut de este joven cantante y compositor de sólida formación musical, que aplica una nueva vuelta de tuerca al *Soul* de siempre, situándolo del lado de las mutaciones rítmicas del *Hip Hop*.



### VARIOS HOTEL COSTES

WAGRAM

Exquisiteces musicales de variadas procedencias en una deliciosa compilación estival, poblada de ritmos ensoñadores y melodías pizpiretas que remiten al lujo y al *glamour* de la Riviera francesa.



### RUSSELL ALLEN ATOMIC SOUL

INSIDEOUT MUSIC

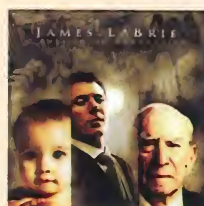
El líder de los Symphony X se toma un respiro para reivindicar el sonido de las bandas de Blues-Rock preferentemente británicas. Un interesante y atípico ejercicio de estilo muy recomendable.



### VARIOS BUDDHA BAR VII

WAGRAM

*Chill-Out* de aires exóticos y aventureros en esta séptima entrega de las músicas más pinchadas del conocido club. Un caleidoscópico *collage* sonoro ideado para saldar la salida y la puesta del Sol. Rituales digitales.



### JAMES LABRIE ELEMENTS OF PERSUASION

COURT HOUSE RECORDS

Sin dejar de lado el característico sonido *Heavy* de su banda (Dreamtheater), el hiperactivo cantante tiende puentes hacia el AOR, el Pop e incluso la electrónica, en su búsqueda de nuevos sonidos e inspiraciones. Marcando pautas al Rock.



### COUNTY JAIL THE MEANING OF LIFE

COURT HOUSE RECORDS

Nueva entrega discográfica marcada, en esta ocasión, por una mayor intensidad instrumental y complejidad en la composición de las canciones, sin olvidar la crudeza sonora y los arrebatos de velocidad terminal.



### BLEED IN THE SKY PARADIGM IN ENTROPY

NUC. BLAST / MASTERTRAX

Debut de este aguerrido sexteto californiano, a caballo entre el *Hardcore* y el *Metal*, que impresiona por la potencia huracanada de sus interpretaciones y por su personalísimo sonido.



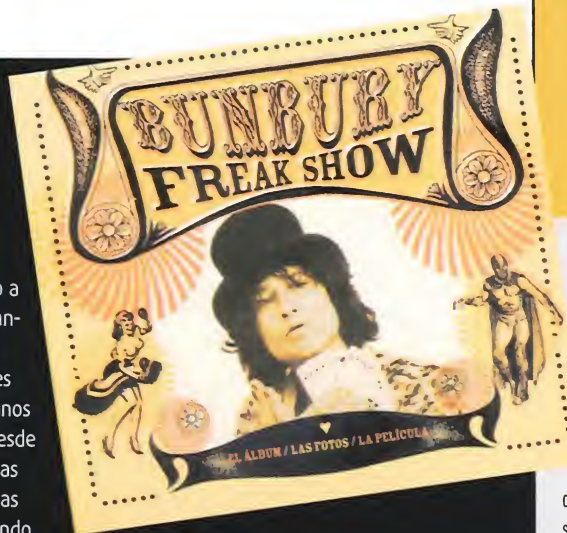


Es de justicia reconocer sin reservas el mérito superlativo de experiencias tan rompedoras como esta fantasía, nitidamente inspirada en el *Rock'n'Roll Circus stoniano* que, a lo largo del pasado invierno, transformó la gira del apócrifo Jim Morrison aragonés en un espacio artístico total, donde la poesía cohabitaba con la lucha libre, el *Rock* flirteaba con el *Cabaret* y los payasos no siempre hacían reír... Una, en fin, delirante historia *felliniana* la narrada en este extenso reportaje (más de 2 h. de duración), que resume toda la historia del evento desde su misma concepción hasta su puesta en escena definitiva, al que se suma un audio CD con todas las canciones del *show*. Un espectáculo tan peculiar, multifacético, heterodoxo y desconcertante como su propio creador.

**CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5**

Subtítulos, álbum fotográfico, entrevistas

de fans y discografías de los participantes. Bien. **VALORACIÓN: 3/5** Instalado en un hermético universo personal, construido a base de fragmentos de romanticismo amargo, esquivarlas de poemas decadentistas, jirones de negrura existencial y algunos pellizcos de bohemia *beat* desde donde contempla impávido las vertiginosas evoluciones de las modas, el maño continúa dando salida a todas sus oscuras obsesiones: vino, pobreza, sexo, ruina, éxtasis, abandono, traición... En los que se sumerge con la frenética entrega y falta de pudor que siempre le han distinguido. Mucho más cerca del desgarro esquizoide de Tom Waits (o de Josele Santiago) que de los lejanos «ayes» góticos de los Héroes Del Silencio. Enhorabuena.



**CARACTERÍSTICAS**  
IDIOMAS: ESPAÑOL  
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS  
SONIDO: 2.0 PCM STEREO / 5.1  
DOLBY DIGITAL  
TIPO DVD: CD + DVD-9  
COMPANÍA: EMI



Iván Ferreiro, voz y líder de los recientemente desaparecidos Piratas, debuta en solitario con su primer álbum *Canciones Para El Tiempo y La Distancia*, diez canciones escritas en su totalidad por el propio Iván y producidas por Suso Saiz.

Justo en el extremo opuesto del espectro sonoro, el inclito Neng de Castefa lanzó su primer álbum como DJ profesional, con el «sorprendente» título *¡Qué Pasa Neng!*, un doble disco con cinco temas compuestos por él mismo, más una selección de DJs y grupos del momento como Tony Verdi, Vicente One More Time, Pastis y Buenir y DJ F, entre otros.

La Oreja de Van Gogh, Macaco, Bunbury, La Excepción, La Mala Rodríguez, Jota Mayácula y Marlango acuden a la Expo Universal de Japón en Aichi durante los días del 21 al 29 de julio para promocionar la música popular española. Todo ello gracias al apoyo de la SGAE (Sociedad General de Autores y Editores) que ha invertido más de

400.000 Euros en este ambicioso proyecto.

Falete, la nueva figura rumbera, ya es Disco de Oro (más de 50.000 copias vendidas) con su ópera prima *Amar Duele*. Felicidades.

Una noticia luctuosa: finalmente cerró sus puertas para siempre el CB6B neoyorquino, mítica sala de conciertos que vio nacer al movimiento *Punk* en la ciudad de los rascacielos y primer escape de bandas como Blondie, Ramones, Talking Heads, The Voidoids... Una verdadera lástima.

Éxito rotundo y pleno en el estadio Vicente

Calderón. Emoción, risas y diversión sobre el escenario, aplausos y vítores en la «platea». El concierto de El Canto Del Loco y Hombres G, que se celebró el pasado 6 de julio, fue todo un espectáculo donde dos generaciones de la música se unieron para deleitarnos con más de 30 canciones (dos horas y media de concierto). No te pierdas esta gira conjunta, hasta el 26 de agosto estarán visitando la geografía española. Consulta las fechas en las páginas web de ambos grupos.



*Hip Jondo* es el título de un original recopilario de *Hip Hop Cant/Flamenco Rap*, con las participaciones estelares de La Excepción, Solo Los Sólidos, Tomasito, Mala Rodríguez, El Payo Malo y otras figuras del *Flow* por bulerías. Ya a la venta.

Atención, góticos: Peter Murphy, ex-cantante y líder carismático de los terroríficos Bauhaus, visita nuestro país para presentar su nueva banda. Estas son las fechas:

12/07/05, Barcelona, BIKINI  
13/07/05, Madrid, ARENA

Más visitas: los feroces rockeros suecos The Hellacopters dejarán testimonio por estos pagos de sus inclinaciones pirómanas en las siguientes fechas y localidades:

24/09/05, Barcelona (APOLO)  
25/09/05, Bilbao (SANTANA)  
26/09/05, Madrid (AQUALUNG)



**SALOMÉ DE BAHÍA BRASIL**

YELLOW PRODUCTIONS  
La diva bahiana se pone de largo internacionalmente, con una astuta selección de temas del cancionero del Brasil adaptados a su contagioso estilo *Tropic-House*.



**VARIOS CITY LOUNGE**  
WAGRAM

Melodías de «alto *standing*», cadencias perezoosas y picantes esencias jazzísticas, ideales para degustar el *cock-tail* de moda en París, Berlín, Londres o Nueva York. Sirvase a 0°.



**VARIOS SELECCAO DO BRASIL**  
WAGRAM

Recopilación de ritmos brasileños, con una primera parte dedicada a los clásicos de la *Bossa Nova* y el *Tropicalismo* y una segunda a la mezcla de *Electrónica* y *Samba* de última generación.



**AMEN GUN OF A PREACHER MAN**  
SECRET RECORDS

Casey Chaos al frente de unos Amen remozados, en un aplastante directo grabado en Manchester en febrero de 2003, machacando con sus arengas *punk-metálicas*.



**SPIRITUAL BECCARS DEMONS**  
SPV

Nuevo proyecto del guitarrista Michael Amott (Carcass) con el que inaugura su propio sello discográfico, «Inside Out» con una orientación nitidamente *hard-setentera*.



**MARIZA TRANSPARENTE**  
EMI

La reina del *neo-Fado* portugués retorna a las luces con un tercer álbum tan plétórico de hechizo y pasión como sus dos antecedentes, aunque sutilmente tamizado por una suave melancolía tropical.



**BACKSTREET BOYS NEVER GONE**  
SONY / BMG

¡Los Backstreet Boys atacan de nuevo! Algo más reposados y un poquito más serios, como corresponde a su edad, regresa la *Boy-Band* por antonomasia, decidida a reconquistar a sus fans.



**DIEGO MARTÍN VIVIR NO ES SÓLO RESPIRAR**  
DRO

Estreno disquero de este joven cantautor, que fusiona sin complejos el *Pop-Rock* clásico de escuela norteamericana con un llamativo aliento, entre italiano y flamencado.



**PACO BENÍTEZ ARTESANÍA**  
JABERWOCKY PRODUC.

El bajista madrileño, veterano en mil batallas, se desmarca de modas y tendencias con un primoroso álbum de *Jazz-Fusión* al nivel de las mejores producciones internacionales.



**AFRICANISM VOL. 3**

YELLOW PRODUCTIONS  
Tercer volumen de la exitosa serie de compilaciones de *House Etnico*, firmadas por el músico y disc-jockey Bob Sinclair, con una nueva y generosa ración de *grooves* matemáticos, enriquecidos con varias esencias.





FOTOGRAFÍA Y TEXTO:  
JOSÉ LUIS DEL CARPIO

**120i**

- MOTOR: 1995 cc. (4 cilindros)
- POTENCIA: 150 CV. (8.200 RPM)
- ACCELERACIÓN 0/100: 8,7 s.
- VELOCIDAD MÁXIMA: 217 km/h
- PESO: 1.335 kg.
- CONSUMO:
  - Urbano: 10,7 l/100
  - Extraurbano: 5,6 l/100
  - MEDIO: 7,4 l/100
- DIMENSIONES
  - Largo: 4.227 mm.
  - Ancho: 1.751 mm.
  - Alto: 1.430 mm.
  - Maletero: 330 l.
  - Depósito: 50 l.

www.bmw.es

(+) IMAGEN COLOSAL,  
BASTIDOR EJEMPLAR

(-) RECUPERACIONES  
DISCRETAS, PLÁSTICOS

■ GAMA SERIE 1  
DESDE: 23.700 €  
HASTA: 28.600 €  
■ VERSIÓN PROBADA:  
28.600 €



## BMW 120i

5 PUERTAS

*Para muy amantes de la gasolina*

Y decimos eso porque te tiene que gustar mucho, pero mucho, el sonido y el tacto de los motores de gasolina para que elijas éste en lugar del 120D (no hay que olvidar que se ofrecen al mismo precio). Si éste tiene una postura de conducción perfecta, un aspecto sobresaliente y un comportamiento absolutamente fantástico, a la versión diésel hay que añadir su economía de uso y su proverbial empuje. Nada que ver con esta versión, mucho más burguesa y sin ninguna reacción radical. De hecho, hasta nos parece que tiene menos caballos cuando realizamos adelantamientos, ya que no transmite ninguna sensación de «poderío». Su cambio de 6 marchas no ayuda, ya que nos obliga a utilizarlo en exceso para lograr el par motor adecuado en una conducción rápida. Eso sí, si no se busca la «brutalidad» del empuje de la versión diésel y se valora el sonido y la finura de los motores gasolina, entonces éste es el modelo indicado. Bastidor que resiste cualquier error del conductor, ambiente burgués y un acabado muy BMW (aunque bastante menos lujoso que hace unos años), el 120i os dará lo que pedís. Pero insistimos, si queréis todo esto con un plus deportividad, ¡a por el diésel! ■



■ Todo queda en casa. El gran enemigo de este coche es su colosal hermano en versión diésel. Más empuje y más económico de uso



DISÑO.....8,5

MOTOR/PRESTACIONES.....7,5

ACABADO.....8

CONSUMO.....8,5

CALIDAD/PRECIO.....8

GLOBAL.....8,1



# MINI PARK LANE, SEVEN Y CHECKMATE

*Selecciona el Mini que vaya más acorde a tu personalidad*

Mini, la filial del BMW, presenta tres nuevos modelos con personalidad propia: el Mini Seven, el Mini Park Lane y el Mini Checkmate. Con un completo equipamiento opcional, los tres nuevos modelos ofrecerán características incluso más acordes con el espíritu Mini a un precio extremadamente competitivo. Pero esto no es todo. Las nuevas exclusivas pinturas metalizadas de la carrocería, las nuevas llantas de aleación ligera, la tapicería de nueva factura, los elementos de diseño y las superficies del habitáculo marcan la pauta de estos nuevos modelos Mini, subrayando su carácter exclusivo. Los tres modelos se ofrecerán, como cabría esperar, en una completa gama de colores de carrocería, tapicerías de los asientos y opciones especiales que se adaptan perfectamente a las preferencias personales. Sus nombres se derivan de las tres exitosas versiones del Mini original. Una vez más, Mini apuesta por personalizar el coche a su dueño.



**GAME**

**PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO**  
SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.



**FORMULA ONE 05**

~~59,95~~ **54,95**

CPL

- Rellena los datos de este cupón.
- Llama para conocer tu GAME-CentroMAIL más cercano al 902 17 18 19.
- Visita tu GAME-CentroMAIL habitual y presenta este cupón al realizar la compra del juego que aparece en este cupón (imagen no contractual).
- Y si no hay un GAME-CentroMAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: GAME-CentroMAIL • Camino de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid. Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).
- Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a GAME-CentroMAIL: Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5º F. 28031 - Madrid.
- Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de GAME-CentroMAIL ☐

CADUCA EL 31/08/2005

NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

**5.00 €**

**DESCUENTO**

NOMBRE .....  
APELLIDOS .....  
DIRECCIÓN .....  
POBLACIÓN .....  
CÓDIGO POSTAL .....  
PROVINCIA .....  
TELÉFONO ..... MODELO DE CONSOLA.....  
TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO.....  
Dirección e-mail .....



## POLIFÓNICAS y SONIDOS REALES

## TOP

85302	La tortura
85290	La camisa negra
85629	Gasolina
85145	Pobre diablo
82984	Paquito El Chocolatero
85103	Baila morena
85303	Caminando por la vida
84202	Telefono antiguo
85662	A toda mecha
85342	Devuelveme la vida
82935	Noches de bohemia
82652	Fiesta Pagana
85161	Perdoneame
84997	Valio la pena
85069	Antes muerta que sencilla
85265	Esto es pà ti
85670	Eres un enfermo
85249	Hasta cuando
85119	Buscate un hombre que...

## CINE

84064	D. Vader	archa Imperial	80125	Mortal Kombat
84937		Kill Bill - Silbido	80194	Dirty Dancing
84067		El Exorcista	84233	Time of Life
84724	El bueno,	malo y el feo	80238	La historia interminable
80017		Mision Imposible	80014	Indiana Jones
83658		Star Wars	84823	James Bond
84207		El Padrino	80051	Harry Potter
84759		Gladiator	80043	Top Gun
84231		Bar coyote	80023	The Terminator
80096		Pulp Fiction	80082	Austin Powers
80044		Rocky	83901	La Pantera Rosa
84440	El señor de los anillos	84936		Zorba el griego
80498	El fantasma de la opera	83835		Kill Bill
				Star Wars

**ENVIA**

**SOUND** Código **7372**  
**POLIFÓNICA O**  
**SONIDO REAL**

## ESPAÑOLAS

84428	Asturias
85351	Zapatillas
84826	Dale don dale
82247	Cannabis
85632	Yo no soy tu maridito
84760	Obsesion
85252	Nunca volvera
82364	Chiquillita
85234	No me toques las palmas

82886	Ni más, ni menos
85317	Nada fue un error
85628	Culo
85150	La gata (palante)
84642	Angel malherido
85260	Brujería
85291	Las palabritas
84791	La rueca
82380	Dame Veneno

83885	Numb
84976	American Idiot
80293	Its my life
80239	Final Countdown
80217	Satisfaction
84943	Shrek 2
80062	In The End
85080	B. of Broken dreams
83584	Bring me to life

## TELEVISION

83883	Fraggle Rock	84999
80143	La Pantera rosa	84437
80108	Benny Hill	83888
83834	La abeja maya	84696
80025	The Simpsons	83648
85083	Aqui no hay quien viva	83836
85219	Volkswagen Golf	80249
84940	Sexo en Nueva York	83838
80048	El coche fantástico	80285
84560	Curro Jimenez	80195
84692	Rasca y pica	84268
80074	El equipo A	84433
80065	Friends	80172
84697	CSI Las Vegas	80131
84660	Hombres de Harrelson	83837
80174	Expediente X	84329

CSI Miami  
Shin Chan  
El principe de Bel air  
7 vidas  
La familia Munster  
Heidl  
Futura  
Negrito del Colacao  
Charlie's Angels  
Angel  
Embrujadas  
los vamos a la cama  
Hawaii Five-O  
Buffy Cazavampiros  
Cocacola  
Mazinger Z

## HIMNOS

82172	Barcelona
83446	Cara al sol
83188	Real Madrid
85220	Himno de la legión
82190	Betis
82123	Athletic de Bilbao
85265	Esto es pa'ti
84094	Himno de riego
82124	Atletico de Madrid
84494	La internacional
84362	Champions League
84489	Els segadors
84490	Asturias patria querida
84436	Centenario Real Madrid
83809	Guardia Civil
84492	Himno de Galicia

## DISCO

83814	Satisfaction
84203	Dos gardenias
84973	Call on me
85288	Four to the floor
85212	The world is mine
84605	Shin chan dance
80153	I Will Survive
85285	Adagio for strings
81664	Children
84226	Cafe del mar
85048	Enjoy silence 2004
85037	Flashdance
80056	Insomnia
84680	Dragostea din tel
85172	Sound of San Francisco

## POP

85329	Don't think with my..
84248	Losing my religion
84244	Hotel California
80150	Bitter sweet symphony
80485	Imagine
80726	No woman no cry
84779	Marlacaiprinha
80472	Every breath you take
84247	Feel
85156	Get right
85352	Speed of sound
84962	She will be loved
85341	Incomplete
84252	Hey ya
84961	Lose my breath

## SONIDOS REALES

SUPERPIJA	Osea te cojo el telefono
EXORCISTA	Coge el telefonol
FRANCO	Españoles Franco ha muerto
PADRINO	El telefono del Padrino
SUPICO	Que alguien me coja
NUEVO	Tienes un mensaje nuevoooooooo
PEDO	Pedo
GOL	Gol
MOTOR	De una Harley Davidson
PAJAROLOCO	¿Te acuerdas del Dibujo animado?
TELEFONO	Telefono antiguo
ORGASMO	Esta lo está pasando muy bien
POLICIA	Sirena de Policia
CRISTAL	iParece que se rompe de verdad
R2D2	¿Recuerdas como habla R2D2?
NODO	Igual que en los cines de antes
RISA	Carcajada
FOX	Intro de la Fox... ¡De cine!
ALELUYA	¡sálvado por la llamada
POROMPOMPOH	...!Pero en version borrachol
PISTOLA	Apágalo cuando vayas al banco

## Imitaciones de FAMOSOS

ELIVEN	Que pasa nen?
LUISMA	Como el Luisma no se entera
TORRENTE	Torrente
RUSTIA	Cufaaaaaa
MAIRENA	Que poder tengo
GOLLUM	El telefono es mi tesoro
CRUZYRAYA	Ir para nada es tontería...
PORTERO	Un poquito de porfabor...
PALOMINO	Soy Palomino te digo xlu xlu
POCHOLO	Pocholo
RAMBO	No siento las piernas
BORIS	Hístico como siempre
MARTESY13	¡Encarnal! Encarna...
PAPUCHI	Eso si que es rarrrrrr
POZI	Borracha... ¡Miticol!
MANOLO	"Cabeza Webó"
POLICIA	Todos se sentirán como en NY al oírlo
LOYA	.. A ras, a ras!!
RONALDINHO	Vamos a montar una fiesta
DINIO	La noche me confunde
BUSTAM	tió cógelo porque...

**CANCIONES PERSONALIZADAS**  
con tu **PROPIO NOMBRE**

¿Te llamas **PACO**?... ¡Así sonará tu móvil!

**PACO**, te llaman **PACO**, es el teléfono, fono, fono....

## PACO, ¿quién será?

**PACO**, Có-ge-lo, gelo, gelo...

**PACO**, te están llamando...

Envía SOUND LETRA y todo seguido el nombre que quieras que suene en la canción al 7372. Si te llamas **PACO** lo adaptaremos para que sea tu nombre el protagonista de la canción. Envía **SOUND LETRAPACO** al 7372 y la canción con **PACO** sonará cada vez que te llamen.

**Ej: Envía START 1836 al 7372 para jugar a toda pantalla al 50X15**

**50 por 15**

**¿Seguro?**

A: Austria  
B: Francia  
C: EEUU  
D: Alemania

**¿Que es alguien nacido en Riga?**

A: Letón  
B: Lituano  
C: Lapón  
D: Estonio

**Definitivamente es D...**

A: Tres  
B: Nueve  
C: Siete  
D: Cinco

**Código JUEGO** 1836

**ENVÍA**  
**START**

**Código**  
**JUEGO**

**AL**  
**7372**

**Angry Birds**

1323

© 2004 Matt Abbott International Limited. Twirl Pursuit is a registered trademark of Matt Abbott International Limited. Licensed by Nelson Properties Group. © 2004 Mr. Gooding Ltd. All rights reserved.

**Twirl Pursuit**<sup>TM</sup>  
Stable Edition

**1180**

adidas  
ALL-STAR  
FOOTBALL

adidas, the adidas logo, the 3-Stripe trade mark and Predator are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with consent.  
Polaro is a trade mark of the adidas-Salomon group, used with consent.

1833

© Infotracise 2005

1563

# Cambia el look de tu móvil ¡POR DENTRO!

**Menú**

Opciones Ir a Opciones Ir a

3409

**Menú**

Opciones Ir a Opciones Ir a

2250

**Menú**

Opciones Ir a Opciones Ir a

2809

**Menú**

Opciones Ir a Opciones Ir a

2896

**Menú**

Opciones Ir a Opciones Ir a

2569

**Menú**

Opciones Ir a Opciones Ir a

7372

**ENVIAR SCREEN AL 7372**

**Y también puedes elegir:**

**GATITOS**

**BICHITOS**

**CARIBE**

**COCHES**

**CHICOSEXY**

**PERRITOS**

**MANGASEXY**

**DELFINES**

**TIASENBKINI**

**CULITOS**

**BRUJAS**

**TETAS**

**MONOS**

**BEBES**

**CABALLOS**

**COCTELES**

**CHICASEXY**

**POMIPS**

**PECES**

**COCHESRETRO**

**UNICORNIOS**

**LOBOS**

**FUTURO**

**VAQUITAS**

**FRUTAS**

**TUNING**

**MANGA**

**PAJAROS**

**Si quieres que los fondos de pantalla y los iconos de tu móvil se cambien por MOTOS. Envía SCREEN MOTOS al 7372**

Si quieres que los fondos de pantalla y los iconos de tu móvil se cambien por MOTOS. Envía SCREEN MOTOS al 7372





## EL GATO...

TE RELAMO LA PANTALLA DEL MÓVIL



+de 100 MILLONES de DESCARGAS en el MUNDO!!!

## LIMPIACRISTALES

Envía TELE GATO al 7372 para recibir la animación del GATO que LIMPIA tu PANTALLA

ENVÍA AL **TELE FONDO O ANIMACIÓN 7372**

Ej: Envía TELE 42334 al 7372 para tener al TIBURON en tu móvil

37489	37710	43063	36245	35937	39055	41747
42813	36613	41691	45007	41922	42742	42812
41604	36337	41598	36329	41081	41104	41132
42811	37197	36329	41598	41081	41104	41132
41081	41104	41132	39947	39917	41038	43066
43066	42941	42782	42426	41490	36382	



## ANIMACIONES BABY

BOXEO	AVISPA	VOLTERETA	COMBA
GINNASIA	MORTAL	TORERO	CARCAJADA

Ej: envía TELE BOXEO al 7372 y verás como se defiende

## Música Real

### ARTISTAS ORIGINALES

3593 Alter ego	Rocker
2817 Amaral	Días de verano
2813 Amaral	El universo sobre mí
2956 Angel Lopez	Hasta cuando
3555 Arsenium	Loye me
2733 Atomic kitten	Eternal flame
2161 Aventura	Obsesion
2178 Bebe	Malos
2158 Bebe	Ella
3562 Black eyed peas	Don't phunk with my heart
2687 Blur	Song 2
3428	Sacame de aquí
3427	Que tengas suerte
3425	Lady Blue
3592 Cabin Crew	Star to fall
2893 Camela	Amigos
2890 Camela	Camela
2877 Camela	Nunca debl enamorarne
2697 Camela	Ya me cansé
2652 Camela	Cuando Zarpa el amor
3538 Candyman y familia	Sera que no me quiere
3525 Candyman y familia	La mordidita
2173 Carlinhos Brown	Bocarrriba
2155 Carlinhos Brown	Mariacaipirinha
2778 Chemical Brothers	Galvanize
2620 Chemical Brothers	Hey boy hey girl
2127 Chingy	Right thurr (clean)
3571 Coldplay	Speed of sound
3535 Control cubano	Pideme un disco
2959 Corbis	La vida da vueltas
3529 Cubanito	Pideme
3408 Daddy Yankee	Gasolina
2839	Escandidos
2154	Camina y ven
2153	Me derrumbo
2152	Oye el boom
3430 David Bustamante	Devuélveme La Vida
2793 David Civera	Perdoneame
2606 Depeche Mode	Strangelove
2198 Depeche Mode	I feel you
2197 Depeche Mode	Personal Jesus
2176 Depeche Mode	Enjoy the silence 04
2162 Desplina Vandi	Come along now
2150 DJ Lhasa	Toghter forever
2791 DJ Tiesto	Lethal industry
2789 DJ Tiesto	Just be
3432 Don Omar	Pobre diablo
2638 Don Omar	Dile
3547 Eingels	Mi amor prohibido
2910 El Arrebato	Buscate un hombre q t quiera
2777 El Arrebato	Carmencita
3536 El medico	Chupa Chupa
3526 El medico	Return to inocence
3306 Enigma	Call on me
3594 Eryc Prydy	So much love to give
3583 Freeloaders	
3589 Gligi D'agostino	Weiffare
3590 Global Dee Jays	Sound of San Francisco
2874 Gusanoito	Vive la vida
2865 Hector & Tito	Amor de colegio
3545 H. El Bambino y Civera	Noche de travesura
3524 Ian Van Dahl	Where are you now
3522 Ian Van Dahl	Try
3587 Infernal	From Paris to Berlin
3564 Can I Play With Madness	Wellfare
2834 The number of the beast	Sound of San Francisco
2721 Run to the hills	Vive la vida
2588 Jamella	Amor de colegio
3581 Juanes	Fallito
3553 Kate Ryan	Supremas de Mostoles
3552 Kate Ryan	Clandestino
3549 Kate Ryan	Bongo bong
3537 Klan Destino	Me gustas tu
3528 Klan Destino	No me toques las palmas
3617 K-narias	Antes muerta que sencilla
2844 Kylie Minogue	
2841 Kylie M.	
2604 Manu Chao	
2603 Manu Chao	
2597 Manu Chao	
2796 Maria Isabel	
2636 Maria Isabel	

**ENVÍA AL** **Código Música Real 7372**

Ej: Para que suene la versión original de PERDONAME cantada por DAVID CIVERA cada vez que te llamen envía ARTE 2703 al 7372

3561 Matarí	Tonta
2142 Merche	Abre tu mente
2141 Merche	Distancia
3539 Michel & El doctor Webb	Te amare
2180 Mike Oldfield	Moonlight shadow
3521 Milk Inc.	Inside of me
2854 Moby	Lift me up
2859 Nicky Jam	La gata (palante)
2826 OMD	Enola gay
3580 Orishas	Amor al arte
3579 Orishas	El kilo
3578 Orishas	Stress
3577 Orishas	La calle
3576 Orishas	La vacuna
3575 Orishas	
3574 Orishas	
3573 Orishas	
2911 Orishas	
3560 Papi Sanchez	Al que le guste
2718 Queen	Tumbando y dando
2179 Queen	Quien te dijo
2625 Robbie Williams	Naci Orishas
3591 Scooter	Despre time
2590 Sex Pistols	Dragostea din tel
2587 Sex Pistols	Enamorame
3544 Son de sol	We are the champions
3540 Topaz sound	We will rock you
3527 Topaz sound & cubanito 20-02	Feel
3572 UB40	Shake that!
	Anarchy In The UK
	God Save The Queen
	Brujeria
	Goddess
	Tu eres bella
	Kiss and say goodbye

## VIDEO-TONOS

### ¡LO MÁS PARA AVISARTE CUANDO TE LLAMEN!

**ENVÍA AL** **Código VIDEO 7372**

Ej: Para que se active a toda pantalla y todo volumen el clip de BAILA MORENA cantando HECTOR & TITO cada vez que te llamen envía MAGICO 3455 al 7372

3466 Don Omar	Dile
3471 Carlinhos Brown	Mariacaipirinha
3459 Robbie Williams	Feel
3458 David Bisbal	Camina y ven
3450 Daddy Yankee	Gasolina
3455 Hector & Tito	Baila morena
3608 Santa Fe	Esto es pa ti

**ENVÍA AL** **Código VIDEO 7372**

Ej: Para que se active a toda pantalla y todo volumen el clip de BAILA MORENA cantando HECTOR & TITO cada vez que te llamen envía MAGICO 3455 al 7372

3596 Bustamante	Devuélveme la vida
3627 Angel Lopez	Hasta cuando
3626 Las supremas de Mostoles	Eres un enfermo
3542 El medico	Chupa chupa
3460 Nicky Jam	La gata
3461 Queen	We will rock you
3468 Aventura	Obsesion
3470 David Bisbal	Me derrumbo

**VIDEO-NOMBRE**

¡Una chica cantará a toda pantalla y todo volumen tu propio nombre cada vez que te llamen!

¿Te llamas PACO? Envía MAGICO VIDEOPACO al 7372 y así lo cantará...

PACO, te llaman PACO Es el teléfono, fono, fono... PACO, ¿quién será? PACO, Có-ge-lo, gelo, gelo...

Ej: Envía MAGICO VIDEOPACO al 7372 para que suene con PACO

Política Social Nueva... (Small text at the bottom of the page, mostly illegible)





CONVIÉRTETE EN LA RAZÓN POR LA QUE LA GENTE TEME A LA OSCURIDAD.

## BATMAN BEGINS™

EL VIDEOJUEGO

EL CAMINO HACIA LA JUSTICIA EMPIEZA EN [WWW.BATMANBEGINS.EA.COM](http://WWW.BATMANBEGINS.EA.COM)



El miedo será tu mejor arma para sembrar el terror entre tus enemigos.



Recorre a todo gas las calles de Gotham en tu Batmóvil, usando armas infalibles y la tecnología más avanzada para aterrorizar a quienes se interpongan en el camino de la justicia.



Usarás toda tu destreza de guerrero ninja para doblegar a tus adversarios y "hacerles cantar".

PlayStation 2

NINTENDO  
GAMECUBE  
GAME BOY ADVANCE

XBOX



16+

www.pegi.info

BATMAN BEGINS Software © 2005 Electronic Arts Inc. and Warner Bros. Entertainment Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

DC BULLET LOGO™, BATMAN BEGINS and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics.  
WBIE LOGO: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.  
(s05)

All other trademarks are the property of their respective owners.  
EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

BATMAN BEGINS LLEGA A LOS CINES EN VERANO DE 2005